

LAPORAN HASIL PENELITIAN STRATEGIS NASIONAL

TEMA:
PEMBANGUNAN MANUSIA DAN DAYA SAING BANGSA
(*HUMAN DEVELOPMENT & COMPETITIVENESS*)

**Pengembangan Unit Produksi Kreatif Berbasis Digital Videografis
untuk Meningkatkan Semangat Filantropi Siswa Kurang Mampu**

Oleh:

Dr. Sunaryo Soenarto, M.Pd. (NIDN 0030065806)
Ali Muhson, M.Pd. (NIDN 0012116802)
Estu Miyarso, M.Pd. (NIDN 0003027705)



Dibiayai oleh:

Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penugasan Penelitian Strategis Nasional
Nomor: 036/SP2H/Dit.Litabmas/III/2012 tanggal 7 Maret 2012

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Desember 2012

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN TAHUN KE-1

1. **Judul Kegiatan** : Pengembangan Unit Produksi Kreatif Berbasis Digital Videografis untuk Meningkatkan Semangat Filantropi bagi Siswa Kurang Mampu
2. **Tema** : Pembangunan Manusia Dan Daya Saing Bangsa
(*Human Development & Competitiveness*)
3. **Ketua Peneliti**
 - a. Nama Lengkap : **Dr. Sunaryo Soenarto, M.Pd.**
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP. : 19580630 198601 1 001
 - d. Jabatan Struktural : Kepala P3AI UNY
 - e. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
 - f. Fakultas Jurusan : Teknik/ Pendidikan Teknik Elektro
 - g. Pusat Penelitian : Lemlit UNY
 - h. Alamat : UNY Kampus Karangmalang Yogyakarta
 - i. Telepon/ Faks. : (0274) 550852
 - j. Alamat Rumah : Deresan – Gang Bakung CT.X/ No.17 Sleman, Yogyakarta
 - k. Telepon/Faks/E-mail : (0274) 519931-08174127114 -sunaryos@uny.ac.id
4. **Jangka Waktu Penelitian** : 2 tahun
Hasil penelitian Tahun ke-1
5. **Pembiayaan**
 - Jumlah yang disetujui oleh Dikti tahun ke-1 Rp 60.000.000;

Mengetahui,
Dekan Fakultas Teknik UNY

Dr. Moch Bruri Triyono
NIP. 19560216 198603 1 003

Yogyakarta, 10 Desember 2012
Ketua Tim Peneliti


Dr. Sunaryo Soenarto, M.Pd.
NIP. 19580630 198601 1 001

Mengetahui,
Ketua Lembaga Penelitian/ PPM
Universitas Negeri Yogyakarta

Prof. Dr. Anik Gufron, M.Pd.
NIP. 19621111 198803 1 001

Abstrak

Pengembangan Unit Produksi Kreatif Berbasis Digital Videografis untuk Meningkatkan Semangat Filantropi Siswa Kurang Mampu

Oleh: Sunaryo Soenarto, dkk

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pengembangan unit produksi kreatif berbasis digital videografis guna meningkatkan semangat filantropi bagi siswa kurang mampu. Tujuan lain penelitian ini yaitu untuk menyalurkan potensi siswa di bidang videografis agar lebih kreatif dan produktif sekaligus meningkatkan *income generating* sekolahnya.

Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development*. Subjek dan lokasi penelitian ini adalah SLTA di wilayah Yogyakarta. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Prosedur pengembangan penelitian ini meliputi: analisis kebutuhan, desain model, penilaian kelayakan model, uji coba model, implementasi, dan diseminasi hasil. Teknik pengumpulan datanya yaitu: angket; wawancara; observasi; dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan pada tahun pertama menggunakan analisis deskriptis kuantitatif persentase dan kualitatif pada masing-masing data.

Secara umum hasil penelitian ini telah memenuhi target tahun pertama penelitian ini yaitu menganalisis kebutuhan perlunya pengembangan model UPK di SMA. Adapun secara khusus hasil penelitian ini mendapatkan beberapa data yaitu: (1) Data tentang minat dan kebutuhan sekolah yang akan mengembangkan unit produksi kreatif berbasis digital videografis di wilayah DIY baik dari siswa maupun pengelola sekolah rata-rata menyatakan memerlukan kegiatan tersebut. (2) Berhasil disusun prototype model pendidikan dan pelatihan dalam bentuk *training of trainer (TOT)*. (3) telah dihasilkannya produk bahan ajar TOT unit produksi kreatif berbasis digital videografis dengan nilai tingkat kelayakan rata-rata baik. (4) Telah tersusun instrumen evaluasi kegiatan TOT dan dijamin data berdasarkan instrumen tersebut. (5) Telah terselenggaranya kegiatan TOT dengan lancar dan efektif.

Kata kunci:

Pengembangan Unit Produksi Kreatif (UPK), Digital Videografis, Semangat Filantropi, Siswa Kurang Mampu

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penelitian yang berjudul: Pengembangan Unit Produksi Kreatif Berbasis Digital Videografis untuk Meningkatkan Semangat Filantropi bagi Siswa Kurang Mampu. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Ketua LPPM UNY, Dekan dan Wakil Dekan 1 Fakultas Teknik, beserta seluruh staf yang telah banyak membantu penulis selama melakukan studi dan memberikan kelancaran administrasi sehingga penelitian ini berjalan dengan baik.
2. Bapak Dr. Haryanto dan Dr. Sugeng Bayu Wahyono, dari Jurusan KTP FIP UNY yang telah menjadi reviewer CD interaktif materi digital videografis untuk bahan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Wagiran dan Bapak Totok, M.Pd. dari Jurusan Pendidikan Elektro Fakultas Teknik yang telah menjadi reviewer dan teman sejawat dalam seminar proposal maupun seminar hasil laporan penelitian Stranas ini.
4. Bapak/ Ibu kepala Sekolah dan Guru-guru di wilayah DIY yang telah membantu dan memberikan data penelitian ini
5. Mahasiswa Jurusan KTP FIP UNY terutama dari Kelompok Studi Sinematografi Jurusan KTP FIP UNY yang telah membantu selama proses kegiatan TOT dalam penelitian ini.

Semoga amal dan kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Meskipun masih jauh dari kesempurnaan, penulis berharap penelitian ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya

Yogyakarta, Desember 2012

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

	halaman
COVER.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Tujuan Khusus	2
C. Urgensi Keutamaan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian tentang Film dan Sinematografi	7
B. Kajian tentang Multimedia	8
C. Kajian tentang Filantropy	11
D. Hasil Penelitian yang Relevan	12
BAB III METODE PENELITIAN	14
A. Peta jalan (Roadmap) Penelitian.....	14
B. Desain Penelitian	15

C. Metodologi Penelitian Tahun Pertama	17
D. Prosedur Penelitian	17
E. Desain Ujicoba Penelitian.....	19
F. Subjek dan Lokasi Penelitian.....	19
G. Metode Pengeumpulan Data Penelitian	20
H. Analisis Data Penelitian	21
BAB IV PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN	22
A. Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Model UPK.....	22
1. Profil Sekolah.....	24
2. Profil Siswa SMA	34
B. Kelayakan Bahan Ajar CD Interaktif Sinematografi	43
C. Model TOT bagi Guru Calon Pembina UPK	47
1. Evaluasi TOT.....	48
2. Testimoni Guru tentang Pelaksanaan	49
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
A. Kesimpulan	51
B. Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 1 Jumlah SMA sebagai Subjek Penelitian	20
Tabel 2 Jenis Kelamin Pengurus Sekolah sebagai Responden	25
Tabel 3 Pendidikan Terakhir Pengurus Sekolah Responden	25
Tabel 4 Jabatan Struktural Pengurus Sekolah.....	25
Tabel 5 Daftar nama Sekolah Subjek Penelitian.....	26
Tabel 6 Jenis Sekolah Subjek Penelitian	27
Tabel 7 Status Sekolah Responden	27
Tabel 8 Status 8 Status Akreditasi Sekolah	28
Tabel 9 Keberadaan Ekskul Pembuatan Video.....	28
Tabel 10 Kebutuhan akan Ekskul Videografis	28
Tabel 11 Minat Siswa pada Ekskul Videografis.....	29
Tabel 12 Minat Sekolah pada Ekskul Videografis	29
Tabel 13 Kesiapan Sekolah membuka Ekskul Videografis & Sarana.....	30
Tabel 14 kesiapanSDM Sekolah	30
Tabel 15 Kesiapan Dana Sekolah dalam Membuka Ekskul	31
Tabel 16 keberadaan Komputer Sekolah	31
Tabel 17 Tahun Pengadaan Komputer Sekolah.....	32
Tabel 18 Jumlah Komputer di Sekolah.....	32
Tabel 19 Keberadaan Guru TI	33
Tabel 20 Jumlah Guru TI di Sekolah.....	33

Tabel 21 Jenis Kelamin Siswa Responden.....	34
Tabel 22 Posisi Kelas Siswa	34
Tabel 23 Jenis Sekolah dari Siswa.....	35
Tabel 24 Pendidikan Orang Tua Siswa.....	35
Tabel 25 Pekerjaan Orang Tua Siswa	35
Tabel 26 Penghasilan Orang Tua & Uang Saku	36
Tabel 27 kebutuhan akan ekskul menurut Siswa.....	37
Tabel 28 Jumlah Siswa Peminat Videografis	38
Tabel 29 Siswa berminat pada Videografis	39
Tabel 30 Kesanggupan Mengikuti	40
Tabel 31 Penguasaan Komputer	40
Tabel 32 Penguasaan Desain Grafis	42
Tabel 34 Penguasaan Siswa dalam Editing Audio	42
Tabel 35 Penguasaan Siswa dalam Editing Video	43
Tabel 36 Skor Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Ahli materi.....	44
Tabel 37 Skor Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Ahli Media Pembelajaran.....	45
Tabel 38 Distribusi Frekvensi Empat Aspek dl Pengembangan Media Hasil Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	46
Tabel 38 Distribusi Frekvensi Empat Aspek dl Pengembangan Media Hasil Hasil Uji Coba lapangan	47
Tabel 40 Skor hasil Evaluasi TOT Pengembangan UPK Videografis	48

DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 1 Bagan Roadmap Penelitian	15
Gambar 2 Desain Penelitian Pengembangan	16
Gambar 3 Prosedur Penelitian Modifikasi dari Borg & Gall (1989)	18
Gambar 4 Tahapan Ujicoba	19
Gambar 5 Grafik Kebutuhan Ekskul Videografis Menurut Siswa	37
Gambar 6 Grafik Jumlah Siswa Peminat Ekskul Videografis	38
Gambar 7 Grafik Kebutuhan Ekskul Videografis menurut Siswa.....	39
Gambar 7 Grafik Kesanggupan mengikuti Ekskul Videografis	40
Gambar 8 Kemampuan Komputer Siswa	41
Gambar 9 kemampuan Dasar Desain Frafis Siswa	42
Gambar 9 Diagram Penilaian Empat Aspek dalam Pengembangan Multimedia Interaktif untuk materi Pembelajaran Sinematografi Hasil Uji Coba kelompok Kecil	46
Gambar 10 Diagram Penilaian Empat Aspek dalam Pengembangan Multimedia Interaktif untuk materi Pembelajaran Sinematografi Hasil Uji Coba Lapangan	47
Gambar 11 Hasil Penilaian Kegiatan TOT oleh Peserta.....	49

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu pilar pembangunan pendidikan dan rencana strategis Departemen Pendidikan Nasional adalah peningkatan mutu dan relevansi. Di sisi lain, pemerintah selalu menggalakkan penggunaan produk dalam negeri. Dua hal ini dapat diterapkan dalam lingkungan pendidikan nasional termasuk sekolah melalui unit produksi (*teaching factory*) yang ada di sekolah (Direktorat PSMK, 2009).

Unit produksi sekolah (UPS) merupakan suatu wahana pembelajaran dan berwirausaha bagi siswa maupun guru serta memberi dukungan pada operasional sekolah. UPS juga merupakan salah satu optimalisasi pemanfaatan sumber daya dan potensi yang dimiliki sekolah. Bahkan, tidak hanya sekedar memenuhi kebutuhan sekolah, UPS juga bisa memenuhi kebutuhan masyarakat sekitarnya bila UPS dikelola secara optimal.

Kenyataannya, belum banyak sekolah terutama Sekolah Menengah Umum (SMU) yang memiliki UPS. Bahkan, Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang oleh Pemerintah melalui kebijakan Direktorat PSMK setiap tahunnya mendapat tawaran bantuan untuk mengembangkan UPS belum bisa menyerap dana bantuan itu secara optimal. Masalah tersebut terjadi bukan hanya karena faktor kesalahan manajerial (*miss management*) semata tapi bisa jadi disebabkan kurang optimalnya daya dukung dari para pelaksana UPS itu sendiri dalam hal ini guru dan siswa.

Keberadaan UPS masih dipandang oleh sebagian pengelola sekolah hanya untuk memenuhi standar formalitas kelembagaan di sekolah. Realitas penyelenggaraan UPS di sekolah juga tidak berdasarkan *need assesment* guru dan siswa. Guru dan siswa lebih terfokus pada rutinitas dan target hasil belajar nasional. Di sisi lain, banyak siswa yang

mengalami kejumutan karena keterampilan yang dimilikinya sangat monoton dan tidak sesuai dengan selera atau trend dunia anak muda saat ini.

Untuk itu, upaya mengarahkan siswa remaja SMU maupun SMK dalam kegiatan positif dan produktif yang bisa memberikan kesempatan berekspresi, beraktualisasi, sekaligus memberikan tantangan dan keasyikan tersendiri sebagai bentuk wahana penyaluran bakat, minat, sekaligus mengasah kreasi dan prestasi bagi dunia remaja saat ini sangat diperlukan. Salah satu upaya tersebut adalah melalui kegiatan unit produksi kreatif (UPK) berbasis digital videografis yang belum banyak diselenggarakan di SLTA.

B. Tujuan Khusus

Suatu kegiatan yang dilakukan secara terencana tentu mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Tujuan dari penelitian ini secara umum adalah dihasilkannya minimal satu model percontohan UPK berbasis digital videografis untuk meningkatkan semangat filantropi bagi siswa kurang mampu di SMA yang teruji dari sisi kelayakan maupun efektivitasnya. Adapun secara khusus, tujuan penelitian ini sekaligus sebagai target pada tahun pertama (2012) yaitu:

1. Diperoleh data tentang minat dan kebutuhan sekolah dan siswa kurang mampu yang akan mengembangkan unit produksi kreatif (UPK) berbasis digital videografis di wilayah Yogyakarta.
2. Tersusun prototype model pendidikan dan pelatihan UPK dalam bentuk training of trainer (TOT).
3. Dihasilkannya produk bahan ajar TOT & UPK berbasis digital videografis
4. Tersusun instrumen evaluasi kegiatan TOT.
5. Terselenggaranya kegiatan TOT dengan lancar.

C. Urgensi (Keutamaan) Penelitian

1. Model Unit Produksi Kreatif (UPK) berbasis digital videografis melalui kegiatan ekstrakurikuler di sekolah yang akan diujicoba dan dikembangkan ini merupakan upaya peningkatan kreativitas dan produktivitas siswa terutama mereka yang kurang mampu di tingkat SLTA. Harapannya dari model yang akan diujicobakan ini dapat menjadi kegiatan alternatif sebagai wahana penyaluran bakat, minat, keterampilan, serta talenta siswa sehingga secara langsung maupun tidak langsung dapat meredam aktivitas siswa yang negatif dan menyimpang dari norma maupun kebiasaan sebagai insan terpelajar.
2. Jenis keterampilan yang diberikan adalah bidang sinematografi atau perfilman yang berbasis multimedia interaktif. Bidang ini merupakan bidang yang sedang populer di kalangan pelajar dan remaja pada umumnya. Di samping materi dalam bentuk *soft skill* maupun *hard skill* tentang perfilman, dari bidang ini juga dapat digali potensi kewirausahaan yang ada pada siswa sehingga mampu mengembangkannya menjadi industri alternatif dalam bentuk *production house* atau *home industri* jasa *digital recording*, *digital printing*, bahkan potensi siswa dalam hal *elektronic broadcasting*. Pada gilirannya, pelajar SLTA dan remaja pada umumnya tidak lagi sekedar menjadi konsumen atau korban dari berbagai tayangan grafis maupun audio visual tapi dapat lebih berperan aktif sebagai produsen yang kreatif.
3. Bidang perfilman merupakan bidang yang membutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang multi talenta, artinya kegiatan pembuatan film membutuhkan tim atau kru yang solid dan terkoordinasi dari berbagai personil yang memiliki bakat dan minat, keterampilan manajemen, serta berorganisasi sehingga munculnya kegiatan ini dalam bentuk ekstrakurikuler baru di sekolah bukan menjadi saingan dari kegiatan ekstrakurikuler lainnya yang sudah ada. Dalam pelaksanaannya, semua bisa dikelola

dan berjalan secara sinergis baik dengan kegiatan OSIS, kepramukaan, PMR, seni musik, seni suara, teater sekolah, maupun kegiatan lainnya yang memang sudah ada.

4. Dengan dukungan berbagai sarana dan prasarana yang dimiliki, bidang perfilman ini juga sangat memungkinkan siswa dan guru pembina atau pembimbing untuk mampu mengembangkan potensi yang dimiliki sekolah, lingkungan sekolah, bahkan daerah di mana sekolah itu berada yang pada akhirnya dapat meningkatkan citra positif sekaligus menjadi *income generating* (pemasukan) bagi diri yang bersangkutan maupun institusi yang terkait di dalamnya.
5. Bidang perfilman setiap tahun memiliki agenda rutin berupa event kompetisi dalam bentuk festival film independen atau festival film kreasi anak negeri untuk kelas pemula baik di tingkat lokal, daerah, nasional, hingga internasional sehingga sangat memungkinkan para pelakunya untuk terus mengasah diri dalam berkreasi dan pada gilirannya dapat menciptakan budaya persaingan secara sehat di antara komunitas “*Movie Maker Remaja*”.
6. UPK berbasis multimedia sinematografi yang dikembangkan dan akan diujicobakan ini merupakan wahana tersendiri bagi pihak sekolah dan perguruan tinggi maupun institusi lainnya yang terkait untuk dapat terus menjalin hubungan mitra kelembagaan terutama dalam hal akademis atau pengembangan keilmuan juga dalam hal pengembangan kesiswaan.
7. Pelaksanaan UPK berbasis digital videografis yang telah teruji efektivitasnya melalui kegiatan ekstrakurikuler di sekolah ini nantinya akan memunculkan generasi muda yang lebih produktif, kreatif, sadar dan terampil dalam hal informasi, tangguh, pantang menyerah, serta memiliki karakter dan jiwa seni sekaligus kemampuan berapresiasi yang tinggi.

D. Manfaat Penelitian

Peningkatan kualitas dan daya saing sumber daya manusia Indonesia yang berkarakter merupakan salah satu isu strategis dari berbagai masalah yang dihadapi negeri ini. Untuk itu, penelitian pengembangan unit produksi kreatif ini memiliki arti penting dalam rangka meningkatkan potensi diri, kemampuan keterampilan, dan perluasan peluang berkompetisi bagi siswa kurang mampu. Lebih dari itu, dengan membuka unit produksi kreatif di sekolah, menjadi wadah bagi para siswa untuk menyalurkan bakat dan potensinya dalam kegiatan produktif sekaligus mengoptimalkan kemampuan bersosialisasi dan berkoporasi untuk menciptakan produk-produk kreatif di bidang digital videografi dan perfilman yang menjadi trend dunia anak muda saat ini.

Secara khusus penelitian pengembangan unit produksi kreatif ini memiliki nilai kebermanfaatan, antara lain:

a. Manfaat Teoritis

- 1) Sebagai bahan kajian tentang penerapan konsep kesetaraan dan keterkaitan antara sekolah dan dunia usaha.
- 2) Sebagai bahan kajian pengembangan keterampilan siswa kurang mampu dalam usaha produktif bidang videografis.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi Pendidik

- 1) Sebagai wahana alternatif pengembangan keterampilan siswa
- 2) Sebagai alternatif model pembelajaran kecakapan hidup di sekolah.

2. Bagi Siswa SLTA

- 1) Sebagai wahana penyaluran bakat seni dan keterampilan
- 2) Sebagai wahana untuk meningkatkan kreativitas dan produktivitas dirinya
- 3) Aktualisasi pengembangan karya-karya siswa di bidang digital videografis.

- 4) Menambah wawasan, pengalaman, sekaligus penghasilan tambahan.

3. Bagi Sekolah

- 1) Sebagai wahana alternatif pengembangan potensi seni dan keterampilan siswa.
- 2) Sebagai unit produksi yang dapat meningkatkan *income generating* sekolah
- 3) Meningkatkan citra positif bagi lembaga sekolah

4. Bagi Lembaga Pengembang Pendidikan

- 1) Sebagai pedoman dalam rangka pengembangan model pembelajaran keterampilan alternatif di sekolah
- 2) Sebagai model alternatif pengembangan kreativitas dan bagi siswa kurang mampu.

BAB II

STUDI PUSTAKA

A. Kajian Tentang Film dan Sinematografi

Sinematografi secara etimologi atau pembentukan katanya berasal dari bahasa Latin yaitu; *Kinema* (gerak), *Photos* (cahaya), *Graphos* (lukisan/tulisan) jadi sinematografi dapat diartikan sebagai aktivitas melukis gerak dengan bantuan cahaya. Menurut Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia (Aka Kamarulzaman, 2005: 642) sinematografi diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar film dengan sinematograf. Sinematograf itu sendiri berarti kamera untuk pengambilan gambar atau shooting, dan alat yang digunakan untuk memperoyeksikan gambar-gambar film, sedangkan sinema diartikan sebagai gambar hidup, film, atau gedung bioskop.

Film secara fisik merupakan salah satu bahan dari kegiatan sinematografi. Secara substansi, film merupakan hasil atau produk dari sinematografi. Wikipedia Indonesia (2007) mengistilahkan sinema sebagai film secara kolektif atau jamak. Sinema memiliki banyak unsur yang terkait di dalamnya, tidak hanya unsur fisik berupa bahan dan peralatan saja tapi juga termasuk unsur non fisik termasuk isi pesan, bentuk cerita dan jenis penyajiannya. Sebagai media informasi dan komunikasi, karakter film lebih banyak mengunggulkan pesan informatifnya dalam bentuk simbol atau lambang-lambang visual. Bahkan, sutradara nasional Garin Nugroho dalam setiap kesempatan sering menyatakan bahwa bahasa film adalah bahasa visual. Tingkat kecerdasan penonton sangat berpengaruh dalam memaknakan arti yang terkandung pada tiap gambar yang dilihatnya.

Untuk itu, Murti Kusuma (2003: 9) mengemukakan bahwa unsur bahasa visual juga perlu diberikan dalam penyampaian materi Sinematografi melalui perspektif

semiotika. Semiotika itu sendiri merupakan cabang ilmu yang membahas persoalan bahasa di balik lambang-lambang yang muncul di depan mata. Sebagai contoh: ketika visual memperlihatkan kincir air, sesungguhnya tidak hanya untuk mengatakan sebagai media pembangkit listrik saja tapi mungkin menjadi objek penanda romantika kehidupan.

Dalam perkembangannya, fungsi dan peran film atau sinema tidak lagi menjadi sebuah seni, tapi juga menjadi bagian dari sebuah industri. Keduanya terpadu hingga berujud karya kreativitas seni yang dapat diperdagangkan bahkan dapat menjadi komoditas utama suatu negara.

Secara lebih luas film memiliki peran penting karena dapat diterapkan pada bidang apa saja. Peran penting tersebut dilihat dari sudut pandang yang berbeda akan memberikan manfaat yang berbeda pula. Adapun beberapa manfaat tersebut, antara lain: (1) sudut pandang budayawan, yaitu sebagai aktivitas dan produk budaya serta sebagai media komunikasi sosial budaya, (2) sudut pandang pengusaha yaitu sebagai suatu produk dan industri kreativitas yang dapat dikomersilkan juga sarana peluang usaha penjualan maupun jasa penyewaan, (3) sudut pandang pemerintah yaitu sebagai sarana penerangan kepada masyarakat dan sarana propaganda politik dan kebijakan tertentu, (4) sudut pandang seniman, film bermanfaat sebagai media aspirasi dan aktualisasi diri sekaligus sebagai wahana berekspresi dan apresiasi seni, (5) sudut pandang masyarakat yaitu film sebagai sarana hiburan, rekreasi dan silaturahmi serta sebagai sarana informasi dan pendidikan keluarga. Berdasarkan luasnya manfaat film tersebut, materi sinematografi memiliki peran penting karena dapat dimanfaatkan oleh siapa saja.

B. Kajian tentang Multimedia

Pada awalnya multimedia dimaknai sebagai media yang memanfaatkan lebih dari satu medium mencakup suara, musik, foto, slide, film maupun video. Suyanto tahun

(2005: 20) mengutip definisi dari beberapa ahli antara lain: (1) multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996); (2) multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (Mc Cormick, 1996); (3) multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dimamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video, (Robin dan Linda, 2001); (4) multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Turban dkk, 2002); (5) multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggunakan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001).

Menurut Rob Philip (1997: 8) menyatakan:

“The term ‘multimedia’ is a catch-all phrase to describe the new wave of computer software that primarily deals with the provisions of information. The ‘multimedia’ component is characterized by the presence of text, picture, sound, animation and video; some or all of wich are organized into some coherence program. The ‘interactive’ component refers to the process of empowering the user to control the environment usually by a computer.”

Berdasarkan beberapa pengertian menurut Rob Philips tersebut, dapat dikemukakan bahwa; (1) multimedia merupakan suatu program media yang berisi perpaduan dari dua komponen informasi atau lebih berupa teks, gambar, suara, animasi dan video atau film, (2) penyajiannya dapat melalui perangkat komputer maupun tidak, (3) sistem pengoperasiannya dapat bersifat interaktif (*non linear*) maupun tidak interaktif (*linear*). Selanjutnya, untuk lebih fokus pada pembahasan dalam penelitian ini istilah multimedia lebih diartikan sebagai multimedia yang berbasis pada penggunaan perangkat komputer.

Jenis dan bentuk multimedia yang berbasis komputer menurut Rob Philips (1993: 8) terdiri atas multimedia interaktif dan non interaktif. Interaktif artinya pengguna

dapat mengontrol pengoperasian program sesuai yang dikehendaknya (*non linear*) dan multimedia tidak interaktif artinya pengguna tidak bisa mengontrol operasi program hingga program itu selesai diputar (*linear*). IRFA Media (2007) dalam situs promosinya mengemukakan bahwa ada dua jenis produk multimedia yang dapat dirancang dan disajikan dengan sistem komputer yaitu sistem interaktif dan sistem *looping* (presentasi).

Selanjutnya multimedia interaktif dapat diklasifikasikan menjadi multimedia interaktif *of line* (tanpa terkoneksi) dengan internet. Dan multimedia interaktif *on line* yang pengoperasiannya harus terkoneksi dengan internet. Berdasarkan tingkat interaktivitasnya multimedia ini juga dibedakan lagi menjadi multimedia interaktif tingkat operator dan multimedia interaktif tingkat kreator atau lebih dikenal dengan *software* aplikasi. Interaksi yang terjadi pada multimedia tingkat operator, pengguna sekedar bisa memilih atau menentukan menu-menu atau perintah yang tersedia. Sedangkan interaksi yang terjadi pada multimedia tingkat kreator, pengguna sudah sekaligus memanfaatkannya untuk berkreasi sesuai materi programnya.

Berdasarkan model pembelajaran isinya, bentuk multimedia interaktif dibedakan menjadi; (a) *model drill and practice*; (b) *tutorial*; (c) *simulation*; (d) *education games* (*edutainment*); dan (e) *problem solving* (Sunaryo, 2007: 6-7). Adapun jenis multimedia yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif untuk tingkat operator dengan model pembelajaran berbentuk tutorial yang melalui perangkat *CD room* secara *of line*, sedangkan untuk efektivitas program pendidikan keterampilan dalam penelitian ini pelaksanaannya dikombinasi dengan fasilitas internet secara *on line* yang telah dimiliki oleh pihak kampus dan masing-masing sekolah.

C. Kajian tentang Filantropi

Philanthropy atau Filantropi berasal dari dua suku kata bahasa Yunani yaitu, *philein* yang berarti “cinta” dan suku kata kedua yaitu *anthropos* yang bermakna “manusia”. Dengan gabungan dua suku kata tersebut maka filantropi kemudian lebih dikenal dalam makna umumnya sebagai tindakan seseorang yang dilandasi rasa cinta sesama (manusia) sehingga mendorongnya untuk menyumbangkan atau mengorbankan sesuatu baik itu berupa waktu, uang, dan tenaganya untuk menolong orang lain (Wikipedia Indonesia: Filantropi, 2011).

Tidak ada sumber yang secara pasti menyebut kapan istilah philanthropy ini pertama kali digunakan untuk mendefinisikan kegiatan sosial kemasyarakatan. Sir Francis Bacon disebut sebagai orang yang pertama kali menggunakan istilah ini di awal abad pertengahan saat ia menuliskan “philantrophia” dalam sebuah surat di tahun 1592 dan kemudian semakin dikenal melalui esainya yang berjudul *On Goodness* yang diterbitkan tahun 1608. Kegiatan filantropi sangat beragam baik itu dilakukan oleh individu maupun oleh organisasi, mulai dari bidang pendidikan, kesehatan maupun bidang yang lainnya.

Di Indonesia bahkan penggunaan istilah filantropi telah diakui secara resmi ditandai dengan telah berdirinya sebuah organisasi nirlaba dan mandiri yang bernama Perhimpunan Filantropi Indonesia atau disingkat “PFI”. Lembaga ini secara resmi berdiri pada tahun 2003 dan telah mengadakan beberapa kegiatan filantropi seperti beasiswa maupun hibah.

Meskipun istilah filantropi ini merupakan akar istilah bagi kegiatan sosial yang pertama kali dicetuskan tetapi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat lebih mengenal CSR. CSR atau Corporate Social Responsibility adalah salah satu bentuk filantropi, CSR merupakan kegiatan sosial yang dianggap sebagai tanggungjawab sebuah perusahaan kepada masyarakat atau lingkungan disekitar perusahaan tersebut beroperasi. Definisi

yang lebih luas bahkan menyatakan bahwa sasaran CSR bisa kepada pelanggan, masyarakat, lingkungan, karyawan dan stakeholder lainnya yang ada dalam struktur masyarakat. Tidak banyaknya kegiatan filantropi yang dilakukan individu di Indonesia menyebabkan tidak begitu menonjolnya sosok yang bisa dimasukkan dalam daftar filantropis menurut definisi diatas. Kegiatan filantropis walaupun dilakukan individu lebih banyak bersifat kecil dan insidentil, misalnya ketika terjadi bencana, sosok individu tetapi sesungguhnya mewakili institusi atau kadang dilakukan pada momen keagamaan tertentu seperti pembagian zakat maupun donasi lainnya.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang dikemukakan Cotton (1991) menyebutkan bahwa sebagian besar penelitian yang menguji pengaruh dari CAI dan aplikasi komputer mikro lain pada hasil belajar peserta didik dan juga menyelidiki pengaruhnya pada sikap peserta didik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan CAI mengarahkan peserta didik untuk bersikap lebih positif dibanding pembelajaran konvensional. Secara umum pengaruh CAI pada sikap peserta didik yaitu ke arah: pengendalian diri, kehadiran, motivasi/mengerjakan tugas dengan tepat waktu dan kerjasama.

Hasil penelitian Woolf & Hall (1995) menunjukkan bahwa pembelajaran multimedia berbasis komputer lebih efektif dan dapat memberikan pengalaman yang berkualitas dibandingkan dengan pengajaran yang tradisional. Hasil penelitian dari Jenk & Springer (2002) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan berbantuan komputer lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian penggunaan CAI pada mata kuliah jaringan komputer oleh Tety Ekinda dan Widya Nugroho, dalam jurnal Teknologi Pendidikan vol 5, No 1 April 2003 memberikan kesimpulan bahwa 96 % mahasiswa menyatakan program ini menarik, perlu dikembangkan dan diimplementasi.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Estu Miyarso (2009) menunjukkan bahwa produk hasil pengembangan multimedia interaktif dalam bentuk kepingan CD program pembelajaran sinematografi untuk mahasiswa Jurusan KTP FIP UNY dinyatakan laik dan efektif digunakan dalam pelaksanaan mata kuliah tersebut. Penelitian ini juga merekomendasikan perlunya pengembangan lebih lanjut pada target sasaran yang lebih luas termasuk bagi anak-anak sekolah, komunitas Film Independen dan “*Movie Maker Remaja*” yang sudah mulai marak di Yogyakarta dan kota-kota lain di sekitarnya.

Pada tahun sama, penelitian yang dilakukan Sunaryo dan kawan-kawan melalui program hibah kompetitif 2009 berhasil mengidentifikasi dan menilai kebutuhan pendidikan keterampilan berbasis multimedia sinematografi remaja yang saat ini diinginkan oleh siswa-siswi SLTA di wilayah Yogyakarta. Lebih dari itu, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pendidikan keterampilan tersebut mendapat dukungan dari hampir seluruh pengelola sekolah yang menjadi responden penelitian sebagai bagian dari *life skill* dan keterampilan alternatif bagi siswa selain berorientasi untuk melanjutkan ke jenjang perkuliahan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Peta Jalan (*Roadmap*) Penelitian

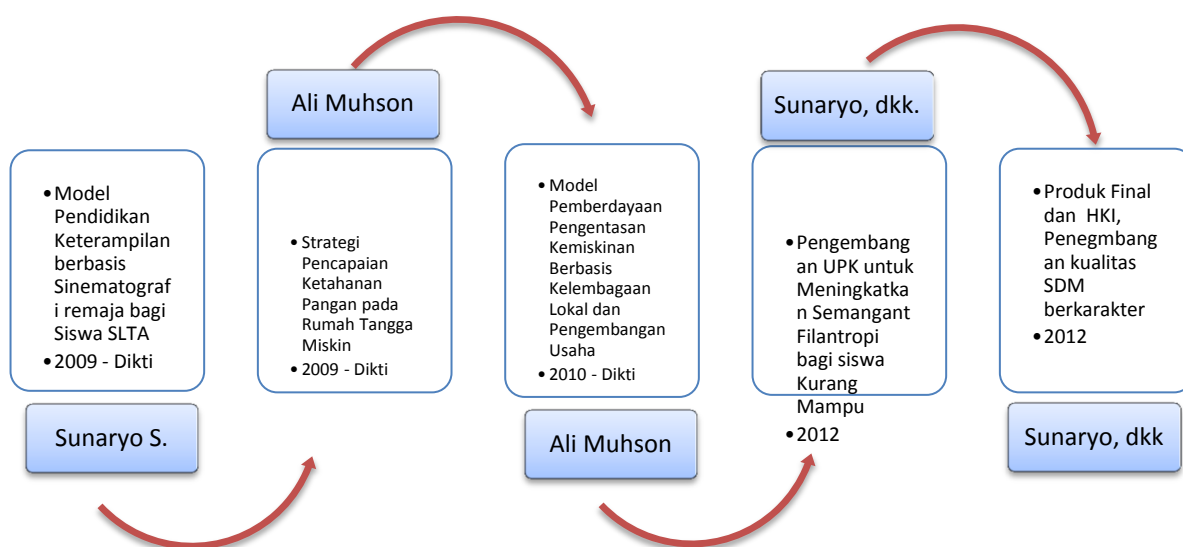
Penelitian pengembangan ini merupakan tindak lanjut sekaligus penyempurnaan penelitian sebelumnya dalam program hibah kompetitif tahun 2009 tentang pengembangan model pendidikan keterampilan berbasis multimedia interaktif sinematografi remaja bagi siswa SLTA. Dalam penelitian tersebut, peneliti memfokuskan pada kegiatan identifikasi dan analisis kebutuhan serta pembuatan rancangan model pendidikan keterampilan yang sesuai dan diminati oleh siswa SLTA dan pengelola sekolah. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa siswa dan pengelola sekolah sangat mendukung program pendidikan keterampilan yang dirancang oleh peneliti.

Penelitian lain yang telah dilakukan oleh anggota tim yaitu Ali Mukson, M.Pd. dan kawan-kawan (Dikti 2010) adalah model pemberdayaan pengentasan kemiskinan berbasis kelembagaan lokal dan pengembangan usaha di Provinsi Daerah Istimwa Yogyakarta. Dalam penelitian tersebut, peneliti memfokuskan pada kegiatan rancangan model-model pemberdayaan masyarakat dalam bentuk usaha produktif berbasis potensi dan kearifan lokal yang dapat digali oleh masyarakat miskin kota. Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa pemberdayaan masyarakat miskin sangat memerlukan pendampingan secara rutin dalam bentuk modal dan diklat keterampilan yang produktif.

Untuk penelitian stranas tahun 2012 ini peneliti lebih memfokuskan pada perancangan dan pengelolaan unit produksi kreatif (UPK) berbasis digital videografis bagi siswa-siswi SLTA kurang mampu sebagai tindak lanjut pelaksanaan model pendidikan keterampilan penelitian sebelumnya. Penelitian ini juga menargetkan penyelesaian pembuatan bahan ajar dalam bentuk multimedia yang teruji secara layak

untuk kegiatan TOT dan dapat diimplementasikan bersama pelaksanaan UPK bagi siswa-siswi kurang mampu.

Harapannya, setelah kegiatan penelitian ini selesai dilakukan produk penelitian ini dapat segera dipublikasikan dan diseminasikan baik dalam bentuk artikel karya ilmiah maupun didaftarkan ke HAKI sebagai upaya pengembangan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang produktif dan berkarakter. Berikut roadmap penelitian ini dalam bentuk bagan alur:



Gambar 1 : Bagan Roadmap Penelitian

B. Desain Penelitian

Desain pengembangan model yang akan diujicobakan dalam penelitian ini mengacu pada empat variabel model pendidikan keterampilan Unit Produksi Kreatif bagi siswa SLTA yang secara skematis dapat disajikan sebagai berikut:



Gambar 2: Desain Penelitian Pengembangan

1. Variabel pengorganisasian komponen sekolah adalah keterlibatan seluruh komponen sekolah dari kepala sekolah, guru, karyawan, dan siswa dalam menangani program-program dari model pendidikan keterampilan pada UPK berbasis digital video grafis. Organisasi model tidak harus sama persis dengan buku panduan yang diterbitkan oleh pihak peneliti tapi bisa disesuaikan dengan situasi dan karakter dari masing-masing sekolah.
2. Variabel pengembangan pendanaan adalah segala aktivitas yang dilakukan pihak pengelola UPK untuk menggali dan mengelola sumber pendanaan organisasi baik dari swadaya pengurus, pihak sponsor, maupun melalui anggaran rutin sekolah untuk dapat menjaga eksistensi kegiatannya.
3. Variabel program aksi adalah kegiatan implementasi UPK terutama kebermanfaatannya secara langsung maupun tidak langsung bagi siswa-siswa yang kurang mampu secara ekonomi.
4. Variabel evaluasi dan tindak lanjut adalah evaluasi proses, hasil, dan dampak program dari seluruh variabel model UPK yang telah dikembangkan. Prioritasnya adalah dilakukan sendiri oleh siswa sebagai pelaksananya. Hasil evaluasi ini digunakan

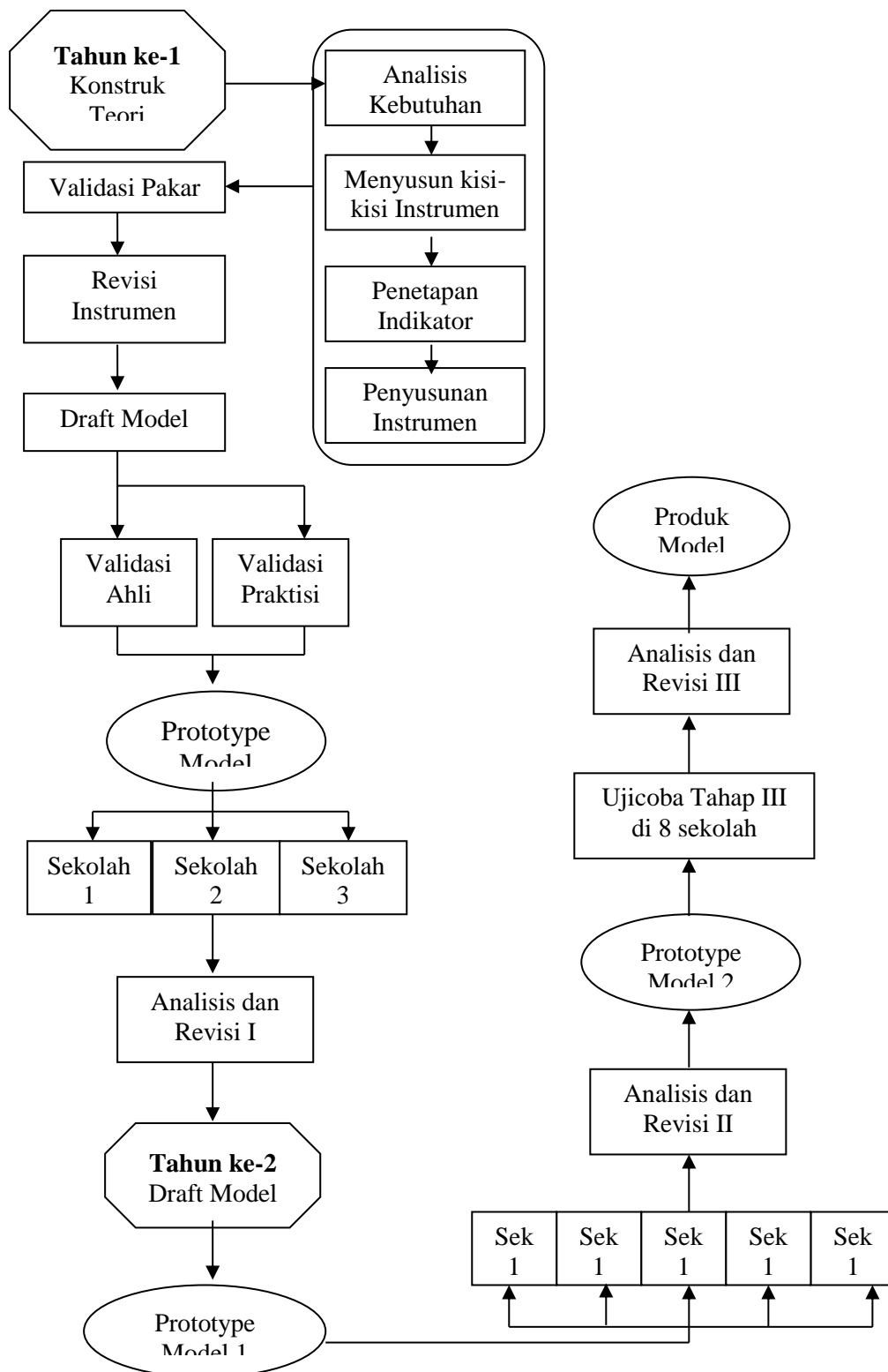
untuk perbaikan program operasional berikutnya. Kegiatan ini dapat pula dilakukan dengan koordinasi seluruh komponen internal sekolah maupun koordinasi (studi komparasi) bersama unit produksi di sekolah lain. Secara lebih rinci kegiatan evaluasi dalam penelitian ini meliputi; (a) mengembangkan forum konsultasi dan koordinasi kegiatan model di tingkat sekolah yang dibentuk oleh tim peneliti dan pihak sekolah, (b) menempatkan fasilitator (mahasiswa pendamping) di lokasi perintisan model selama penelitian berjalan. Peran fasilitator ini secara berangsur-angsur dapat dikurangi sejalan dengan tingkat kemandirian pengelola model di sekolah, (c) melakukan monitoring, evaluasi, dan pembinaan secara periodik ke lapangan, (d) melakukan lokakarya kemajuan model di akhir kegiatan dengan menghadirkan tim ahli dari kampus maupun praktisi dari Dinas Pendidikan Propinsi DIY, beberapa perwakilan kepala sekolah, maupun instansi lain yang terkait.

C. Metodologi Penelitian Tahun Pertama

Metode penelitian ini adalah survey dan *research and development*. Metode penelitian yang dilakukan pada tahun pertama adalah 1) penelitian survey untuk kebutuhan pengembangan UPK, 2) pengembangan produk multimedia, dan 3) pelaksanaan TOT. Rencana metode penelitian pada tahun kedua berupa pengembangan dan implementasi model UPK videografis di SMA.

D. Prosedur Penelitian

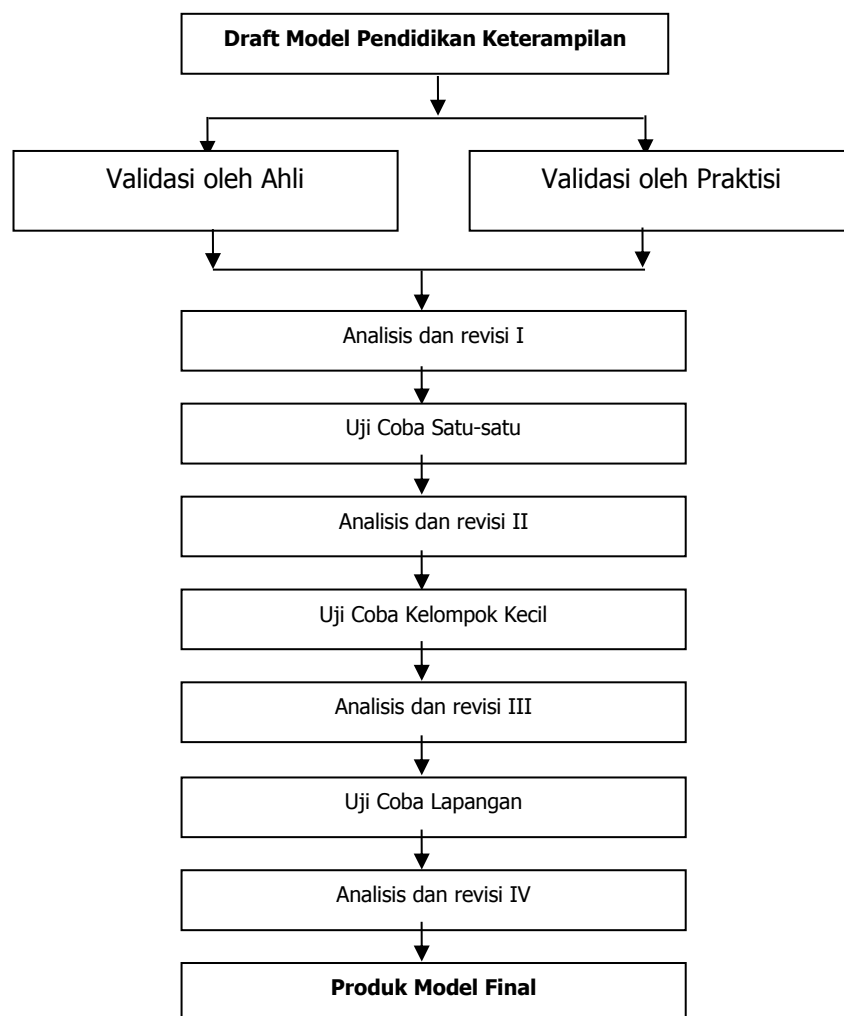
Menurut Borg & Gall (1989: 76), prosedur penelitian pengembangan berbeda dengan model pengembangan. Dalam prosedur penelitian pengembangan, peneliti memaparkan langkah-langkah pencapaian komponen atau variabel serta hubungan fungsi antar komponen tersebut. Diagram prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3: Prosedur Penelitian Modifikasi dari Borg & Gall (1989)

E. Desain Ujicoba Penelitian

Ujicoba merupakan bagian yang terpenting dalam penelitian pengembangan. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui apakah produk dalam bentuk model pendidikan keterampilan berbasis digital videografis ini layak digunakan atau tidak. Adapun skema desain ujicoba penelitian pengembangan ini sebagai berikut:



Gambar 4. Tahap-tahap Uji Coba

F. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian ini, guru sebagai pembina dan calon pembina kegiatan UPK di Sekolah Menengah Atas (SMA) di DIY. SMA subyek penelitian dilakukan *purposive*

sampling sesuai dengan tujuan penelitian. Tim peneliti mendalami karakteristik SMA di DIY dengan survey langsung ke beberapa SMA di 5 Kabupaten/Kota DIY, yaitu: Kabupaten Sleman, Kabupaten Bantul, Kabupaten Gunung Kidul, Kabupaten Gunung Kidul, dan Kota Yogyakarta yang akan dijadikan subyek target. Subyek penelitian terpilih nama-nama sekolah sebagai target kegiatan yang akan mewakili masing-masing wilayah dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 1
Jumlah SMA sebagai Subjek Penelitian

No	Wilayah	Jumlah SMA	
		Negeri	Swasta
1	Kota Yogyakarta	4	3
2	Kabupaten Bantul	7	0
3	Kabupaten Sleman	8	3
4	Kabupaten Gunung Kidul	6	3
5	Kabupaten Kulon Progo	6	1
Jumlah		31	10

G. Metode Pengumpulan Data Penelitian

Data penelitian dan metode pengumpulan data mencakup:

1. Data tentang profil sekolah, data siswa kurang mampu dan identifikasi bakat minatnya dikumpulkan dengan instrument angket, observasi, dan interview.
2. Data tentang kelaikan produk multimedia ditinjau dari aspek materi sinematografi dan aspek media pembelajaran dilakukan dengan angket dan wawancara.
3. Data kemampuan tutor dan fasilitator TOT diperoleh dengan menggunakan angket.
4. Data pelaksanaan operasional model TOT meliputi aspek: 1) kejelasan tujuan, 2) kesesuaian materi dengan tujuan, 3) kesesuaian materi dengan kemampuan peserta, 4) efektivitas stadium general, 5) kejelasan dalam menyampaikan materi, 6) efektivitas penggunaan media, 7) efektivitas penggunaan waktu, 8) strategi tot, 9) system evaluasi, 10) ketepatan tempat dan setting, 11) kelengkapan srapas, dan 12) motivasi peserta. Data pelaksanaan operasional model TOT diperoleh melalui angket.

H. Analisis Data Penelitian

Penelitian pengembangan model Unit Produksi Kreatif Berbasis Digital Videografis untuk tahun pertama ini lebih banyak data dianalisis dengan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Dengan rincian sebagai berikut:

1. Data tentang profil sekolah, data siswa kurang mampu dan identifikasi bakat minatnya dikumpulkan dengan instrument angket, observasi, dan interview dalam kegiatan FGD (Focus Group Discussion) dan pasca FGD. Adapun teknik analisisnya secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.
2. Data tentang kelaikan produk multimedia ditinjau dari aspek materi sinematografi dan aspek media pembelajaran dilakukan dengan angket sehingga teknik analisis datanya menggunakan deskriptif kuantitatif persentase.
3. Data kemampuan tutor dan fasilitator TOT diperoleh dengan menggunakan angket sehingga analisis datanya menggunakan deskriptif kuantitatif persentase .
4. Adapun data pelaksanaan operasional model TOT diperoleh dengan angket dan dokumentasi sehingga analisis datanya menggunakan deskriptif kuantitatif persentase dan dilengkapi dengan analisis deskriptif kualitatif dari testimoni yang mereka kemukakan.

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

A. Hasil Analisis Kebutuhan Pengembangan Model UPK Berbasis Videografis

Untuk dapat menjangkau data dan informasi secara langsung mengenai kebutuhan sekolah dalam pengembangan model UPK berbasis Videografis ini, peneliti mengundang beberapa orang guru sebagai wakil dari masing-masing SMA yang ada di wilayah Yogyakarta dalam kegiatan *Focus Group Discussion (FGD)*. Kegiatan FGD ini dilaksanakan pada tanggal 4 Agustus 2012 bertempat di Ruang Sidang Fakultas Teknik UNY. FGD dihadiri kepala sekolah, wakil kepala sekolah atau guru Pembina kegiatan ekstrakurikuler SMA yang ditugaskan oleh kepala sekolah masing-masing.

Tujuan FGD secara khusus yaitu : 1) membangun dan menyamakan persepsi antara peneliti dengan pimpinan SMA atau pengelola kegiatan ekstrakurikuler SMA dalam pengembangan UPK Sinematografi Remaja, dan 2) Meminta masukan dan saran sekaligus mengumpulkan data tentang kebutuhan komponen sekolah tentang rencana pengembangan kegiatan ekstrakurikuler Sinematografi Remaja di sekolah sebagai UPK yang lebih produktif, terutama bagi siswa yang kurang mampu.

FGD dihadiri 27 orang guru/ wakil kepala sekolah bidang kesiswaan sebagai wakil dari sekolah-sekolah yang ada di wilayah DIY. Kehadiran guru/ wakil kepala sekolah dalam FGD sebesar 66% dari 41 undangan yang dikirimkan ke SMA terpilih. Hasil FGD dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Peserta FGD sangat aktif berpartisipasi dalam diskusi, 72% peserta FGD menyampaikan gagasan dan mengapresiasi gagasan tim peneliti dalam upaya mengembangkan ekstrakurikuler sebagai UPK berbasis Videografis.
2. Beberapa rangkuman testimoni sebagai wujud apresiasi peserta FGD tersebut yaitu:

“Kegiatan pembuatan video sudah ada, namun kegiatan ekstrakurikuler Videografis belum ada. Pembina ekskul Videografis belum trampil.” (Maryoto, SMAN1 Sedayu)

“Siswa sudah ada yang bisa membuat CD, namun blm ada kegiatan ekstrakurikuler, peralatan sekolah untuk mendukung kegiatan ini kurang.” (Trihartono, SMA1 Depok)

“Siswa sudah mendapat pelajaran TI, namun kegiatan ekstra kurikuler sinematografi belum ada. Bagaimana jika sekolah yang ditunjuk tidak siap peralatan, serta sekolah belum memiliki Pembina ekstra kurikuler Videografis?” (Wiwik, MAN Wates)

“Ekstrakurikuler fotografi sudah ada, namun kegiatan videografis belum ada, kegiatan fotografi berhenti karena pembinanya sudah pindah sekolah, sehingga TOT nanti akan membantu sekolah menyiapkan guru Pembina sinematografi baru, untuk siswa yg kurang mampu cukup banyak di SMA Pakem.” (Andri, SMAN Pakem)

“Kegiatan sinematografi ada di kelas 10 & 11, namun tahun 2012 peminat berkurang. RAPBS SMAN 6 semoga bisa menambah peralatan video. SMAN 6 siap mengirimkan guru Pembina untuk mengikuti pelatihan. Model pelatihan ini relevan dengan misi sekolah.” (Sukarman, SMAN 6 Yogyakarta)

“Setiap tahun, kelas membuat video dokumen. Setuju dibuat ekskul Videografis, sehingga sekolah dan siswa tidak perlu mengeluarkan biaya untuk produksi video dokumen. Perlu pelatihan dan pendampingan dari UNY. Terimakasih UNY, sangat senang jika diberi kesempatan mengikuti TOT UPK Sinematografi.” (Sumali, BOPKRI Wates)

“Sekolah dan siswa akan mengusulkan komite sekolah membahas kegiatan dan biaya. Fotografi banyak peminat, namun Pembina terbatas (relatif kuwalahan).” (Triyana, SMAN1 Sleman)

“Ekstra kurikuler sinomatografi belum ada, namun guru pernah mengikuti pelatihan. Guru PNS masih ada waktu, namun kemampuannya belum memadai. Peserta ekskul dijangar lewat angket untuk diisi siswa. Setiap akhir tahun siswa berinisiatif untuk membuat dokumen. Dan selalu bekerjasama dengan Production House (PH), sehingga siswa membayar secara patungan”. (Nasir, SMAN1 Pengasih Kulon Progo).

Dari ringkasan testimoni sebagai wujud apresiasi, gagasan dan tanggapan peserta

FGD tersebut dapat disimpulkan bahwa:

1. Wakil pengelola sekolah di DIY yang hadir sebagai peserta FGD mendukung kegiatan UPK berbasis videografis melalui kegiatan ekstrakurikuler sinematografi untuk mengembangkan minat dan bakat siswa,
2. Sekolah menaruh apresiasi pada tim peneliti, untuk memberi pelatihan sinomatografi bagi guru calon Pembina ekstra kurikuler tersebut,
3. Melalui kegiatan ekstra kurikuler sinomatografi, akan membekali ketrampilan guru dan siswa untuk membuat film atau video dokumen kelas, sehingga menekan biaya yang ditanggung siswa selama ini.

Untuk memperoleh data yang lebih akurat mengenai kebutuhan sekolah akan perlunya pengembangan ekstrakurikuler sinematografi menjadi UPK berbasis videografis di SMA maka selain menjangkit data kualitatif secara langsung melalui kegiatan FGD tersebut, peneliti juga menggali data dari pengelola sekolah (kepala sekolah) dan siswa melalui instrumen angket yang hasilnya dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Profil Sekolah

Sekolah Menengah Atas (SMA) sebagai unit analisis model UPK dianalisis dari faktor: 1) minat, kebutuhan dan kesiapan sekolah, dan 2) minat, kebutuhan dan kemampuan siswa. Faktor minat, kebutuhan dan kesiapan pengurus sekolah meliputi aspek-aspek: kebutuhan ekstra kurikuler sinematografi, karakteristik peminat ekstra kurikuler sinematografi, dan kesanggupan. Faktor kebutuhan dan kemampuan siswa terdiri atas aspek-aspek: jenis kelamin siswa, jumlah siswa (dalam klasifikasi: kelas,

asal SMA, jenis SMA, latar belakang pendidikan orang tua, pekerjaan orang tua, dan penghasilan orang tua), kebutuhan siswa, minat siswa, dan kesanggupan mengikuti kegiatan, kemampuan dan penguasaan computer. Adapun rincian dari masing-masing faktor tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Profil Pengurus Sekolah

Tabel 2
Jenis Kelamin Pengurus Sekolah sebagai Responden

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Laki-laki	20	87.0	87.0	87.0
Valid Perempuan	3	13.0	13.0	100.0
Total	23	100.0	100.0	

Tabel 3
Pendidikan Terakhir Pengurus Sekolah Responden

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Diploma	3	13.0	13.0	13.0
S1	15	65.2	65.2	78.3
S2	5	21.7	21.7	100.0
Total	23	100.0	100.0	

Tabel 4
Jabatan Struktural Pengurus Sekolah Responden

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	2	8.7	8.7	8.7
Asisten Waka Kesiswaan	1	4.3	4.3	13.0
Kepala Sekolah	8	34.8	34.8	47.8
Valid Kesiswaan	1	4.3	4.3	52.2
Koor Ekstrakurikuler	1	4.3	4.3	56.5
Pemb Kesiswaan	1	4.3	4.3	60.9
Waka Kesiswaan	9	39.1	39.1	100.0
Total	23	100.0	100.0	

Dari tabel 2 – 4 di atas, dapat dijelaskan bahwa pengurus sekolah yang menjadi responden penelitian ini didominasi oleh laki-laki (87%) selebihnya (13%) adalah perempuan. Sebagian besar (65,2%) responden dari pengurus sekolah tersebut berpendidikan S1, selebihnya 21,7% berpendidikan S2 dan Diploma 3 (13,1%). Adapun jabatan struktural dari sebagian besar responden adalah waka kesiswaan (39,1%) dan kepala sekolah (34,8%), selebihnya adalah asisten kepala sekolah kesiswaan dan guru pembina ekskul.

Adapun daftar nama-nama sekolah yang menjadi subjek penelitian ini dapat disajikan dalam tabel 5 berikut ini.

Tabel 5
Daftar Nama Sekolah Subjek Penelitian

	Freque ncy	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
MAN 2 Wates	1	4.3	4.3	4.3
SMA BOPKRI Wates	1	4.3	4.3	8.7
SMA N 1 Cangkringan	1	4.3	4.3	13.0
SMA N 1 Patuk	1	4.3	4.3	17.4
SMA N 1 Pengasih	1	4.3	4.3	21.7
SMA N 1 Sedayu	1	4.3	4.3	26.1
SMA N 2 Banguntapan	1	4.3	4.3	30.4
SMA N 4 Yogyakarta	1	4.3	4.3	34.8
SMA N 6 Yogyakarta	1	4.3	4.3	39.1
SMA Pemb 2 Kr Mojo	1	4.3	4.3	43.5
SMA Pemb Wonosari	1	4.3	4.3	47.8
SMA PIRI 1	1	4.3	4.3	52.2
Valid SMAGama Sleman	1	4.3	4.3	56.5
SMAN 1 Depok	1	4.3	4.3	60.9
SMAN 1 Kasihan	1	4.3	4.3	65.2
SMAN 1 Mlati	1	4.3	4.3	69.6
SMAN 1 Ngaglik	1	4.3	4.3	73.9
SMAN 1 Pakem	1	4.3	4.3	78.3
SMAN 1 Playen	1	4.3	4.3	82.6
SMAN 1 Prambanan	1	4.3	4.3	87.0
SMAN 1 Temon	1	4.3	4.3	91.3
SMAN 1 Wonosari	1	4.3	4.3	95.7
SMAN 2 Wonosari	1	4.3	4.3	100.0
Total	23	100.0	100.0	

Adapun jenis sekolah yang dilibatkan dalam penelitian tahun pertama ini berjumlah 23 SMA/ MA se DIY dengan rincian sebagaimana pada tabel 6 berikut ini:

Tabel 6
Jenis sekolah Subjek Penelitian

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Negeri	18	78.3	78.3	78.3
Valid Swasta	5	21.7	21.7	100.0
Total	23	100.0	100.0	

Dari 23 sekolah tersebut status kelembagaan sekolah terkait dengan berbagai potensi dan fasilitas yang nantinya terkait dengan kegiatan model UPK berbasis videografis dapat digambarkan pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7
Status Sekolah Responden

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
SBI/RSBI	4	17.4	20.0	20.0
Valid SSN	12	52.2	60.0	80.0
Mandiri	4	17.4	20.0	100.0
Total	20	87.0	100.0	
Missing System	3	13.0		
Total	23	100.0		

Dari tabel 7, terlihat bahwa mayoritas sekolah yang menjadi responden dari penelitian ini sudah berstatus sebagai sekolah bestandar nasional (SSN) atau sejumlah 12 sekolah atau 52%. Sekolah yang berstatus Sekolah Berstandar Internasional 17,4%, dan sekolah berstatus mandiri maupun yang tidak menyebutkan statusnya sebesar 17,4% dan 13%. Dari data ini terlihat bahwa kondisi sekolah secara kelembagaan sangat memungkinkan untuk bisa membuka kegiatan ekstrakurikuler sinematografi remaja. Hal ini dapat pula dilihat dari status akreditasi sekolah tersebut pada tabel 8 berikut:

Tabel 8
Status Akreditasi Sekolah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	A	17	73.9	85.0	85.0
	B	2	8.7	10.0	95.0
	C	1	4.3	5.0	100.0
	Total	20	87.0	100.0	
Missing	System	3	13.0		
Total		23	100.0		

Dari tabel 8 tersebut terlihat bahwa hampir sekolah yang menjadi responden penelitian ini sudah memiliki nilai atau status akreditasi A yaitu 73% dan sisanya masih terakreditasi B dan C.

Tabel 9
Keberadaan ekskul pembuatan video

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ada	9	39.1	39.1	39.1
	Tidak	14	60.9	60.9	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Dari tabel 9 tersebut, menurut pengurus sekolah sebagai responden penelitian ini menyatakan bahwa 60.9% belum ada ekskul videografis sedangkan 39,1% menyatakan telah ada kegiatan ekskul videografis.

Tabel 10
Kebutuhan akan ekskul video grafis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat dibutuhkan	9	39.1	39.1	39.1
	Dibutuhkan	10	43.5	43.5	82.6
	Cukup dibutuhkan	3	13.0	13.0	95.7
	Kurang dibutuhkan	1	4.3	4.3	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 10, terlihat bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa sekolah sangat membutuhkan dan membuuhkan ekskul videografis 82,6%, sisanya 17,3% menyatakan cukup dan kurang membutuhkan.

Tabel 11
Minat siswa pada ekskul video grafis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat banyak	3	13.0	13.0	13.0
	Banyak	9	39.1	39.1	52.2
	Cukup banyak	10	43.5	43.5	95.7
	Kurang peminat	1	4.3	4.3	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Dari tabel 11, dapat dijelaskan bahwa menurut responden dari pengelola sekolah, minat untuk mengikuti kegiatan ekskul sinematografis banyak dan sangat banyak total 52,2% bila dibanding yang hanya memilih cukup banyak dan kurang banyak total 47,8%.

Tabel 12
Minat sekolah pada ekskul video grafis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat berminat	6	26.1	27.3	27.3
	Berminat	12	52.2	54.5	81.8
	Cukup berminat	3	13.0	13.6	95.5
	Kurang berminat	1	4.3	4.5	100.0
	Total	22	95.7	100.0	
Missing	System	1	4.3		
Total		23	100.0		

Adapun minat sekolah (pengelola sekolah) itu sendiri untuk dibukanya kegiatan ekskul sinematografis sebagian besar menyatakan sangat dan berminat (total 78,3%) bila dibanding mereka yang sekedar cukup atau kurang berminat.

Adapun dari sisi kesiapan sekolah untuk membuka kegiatan ekskul video/ sinematografi dapat dipaparkan pada tabel 13.

Tabel 13
Kesiapan membuka ekskul video grafis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Siap	17	73.9	81.0	81.0
	Belum siap	4	17.4	19.0	100.0
	Total	21	91.3	100.0	
Missing	System	2	8.7		
Total		23	100.0		

Dari tabel 12 terlihat bahwa 73,9% sekolah menyatakan kesiapannya untuk membuka kegiatan ekskul videografis bagi siswanya. Kesiapan ini tentunya berkonsekuensi pada persiapan sarana dan prasana sekolah. Hal ini terlihat pada tabel 13 berikut ini.

Tabel 13
Kesiapan menyediakan sarpras

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Siap	11	47.8	50.0	50.0
	Belum siap	11	47.8	50.0	100.0
	Total	22	95.7	100.0	
Missing	System	1	4.3		
Total		23	100.0		

Dari tabel 13 tersebut terlihat bahwa dari kesiapan sarana prasarana yang terkait dengan kegiatan ekskul videografis 50% responden menyatakan kesiapannya dan 50% responden juga menyatakan ketidaksiapannya.

Tabel 14
Kesiapan menyediakan SDM

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Siap	21	91.3	95.5	95.5
	Belum siap	1	4.3	4.5	100.0
	Total	22	95.7	100.0	
Missing	System	1	4.3		
Total		23	100.0		

Dari tabel 14 terlihat bahwa kesiapan SDM yang ada di sekolah 91,3% menyatakan kesiapannya bila dibuka ekskul ini. Demikian pula kesiapan dana dari sekolah sebagaimana terlihat pada tabel 15 berikut.

Tabel 15
Kesiapan menyediakan dana

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Siap	12	52.2	54.5	54.5
	Belum siap	10	43.5	45.5	100.0
	Total	22	95.7	100.0	
Missing	System	1	4.3		
Total		23	100.0		

Dari tabel 15 tersebut terlihat bahwa sekolah umumnya siap untuk menyediakan dana (52,2%) dibanding sekolah yang belum siap dalam hal dana bila kegiatan ekskul ini dilaksanakan. Namun demikian, bila melihat sarana komputer sebagai penunjang kegiatan ekskul ini sekolah umumnya telah memiliki fasilitas ini sebagaimana terlihat pada tabel 16

Tabel 16
Keberadaan lab komputer

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ada	23	100.0	100.0	100.0

Dari tabel 16 terlihat bahwa seluruh sekolah 100% telah memiliki sarana komputer untuk proses editing film dalam kegiatan ekskul sinematografis. Bila sarana ini dikaitkan dengan usia pengadaan komputer yang ada di sekolah responden maka datanya dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 17
Tahun terakhir pengadaan Komputer

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	2000	1	4.3	5.3	5.3
	2007	1	4.3	5.3	10.5
	2008	1	4.3	5.3	15.8
Valid	2009	1	4.3	5.3	21.1
	2010	6	26.1	31.6	52.6
	2011	1	4.3	5.3	57.9
	2012	8	34.8	42.1	100.0
	Total	19	82.6	100.0	
Missing	System	4	17.4		
Total		23	100.0		

Dari tabel 17 dapat dilihat bahwa tahun pengadaan komputer pada sekolah yang menjadi responden penelitian ini paling lama sejak tahun 2007. Hal ini mengindikasikan bahwa perangkat komputer di lab sekolah tersebut sudah memiliki type komputer multimedia yang siap menunjang kegiatan ekskul sinematografi remaja di sekolah.

Tabel 18
Jumlah komputer di Sekolah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	6	1	4.3	4.8	4.8
	10	1	4.3	4.8	9.5
	15	1	4.3	4.8	14.3
	20	4	17.4	19.0	33.3
	24	2	8.7	9.5	42.9
	25	1	4.3	4.8	47.6
Valid	28	1	4.3	4.8	52.4
	30	3	13.0	14.3	66.7
	32	1	4.3	4.8	71.4
	40	2	8.7	9.5	81.0
	50	1	4.3	4.8	85.7
	60	2	8.7	9.5	95.2
	70	1	4.3	4.8	100.0
	Total	21	91.3	100.0	
Missing	System	2	8.7		
Total		23	100.0		

Tabel 19
Keberadaan guru TI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	Ada	21	91.3	91.3	91.3
Valid	Tidak	2	8.7	8.7	100.0
	Total	23	100.0	100.0	

Dari tabel 19 dapat diketahui bahwa hampir seluruh sekolah 91,3% sudah memiliki guru IT. Hal ini tentu sangat membantu dalam pengembangan ekskul berbasis videografis yang tidak bisa terlepas dari kemampuan dan keterampilan mengoperasikan komputer. Adapun jumlah guru IT yang dimiliki oleh sekolah rata-ratanya dapat dilihat pada tabel 20 berikut ini.

Tabel 20
Jumlah guru TI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	1	8	34.8	38.1	38.1
	2	11	47.8	52.4	90.5
Valid	4	2	8.7	9.5	100.0
	Total	21	91.3	100.0	
Missing	System	2	8.7		
	Total	23	100.0		

Dari tabel 20 tersebut dapat diketahui rata-rata sekolah di DIY sudah memiliki 2 orang guru IT. Bahkan ada beberapa sekolah yang memiliki 4 orang guru yang memiliki kompetensi di bidang IT. Hal ini tentunya akan sangat mendukung kegiatan ekskul sinematografi nantinya.

2. Profil Siswa SMA

Adapun profil siswa yang menjadi subjek penelitian ini berjumlah 377 orang yang mengembalikan angket dari 500 lembar angket yang disebar. Rincian mengenai profil siswa tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

a. Jenis Kelamin dan Kelas Siswa Responden

Tabel 21
Jenis Kelamin Siswa sebagai Responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	173	45.9	46.0	46.0
	Perempuan	203	53.8	54.0	100.0
	Total	376	99.7	100.0	
Missing	System	1	.3		
	Total	377	100.0		

Tabel 22
Posisi Kelas Siswa Sebagai Responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	X	195	51.7	51.7	51.7
	XI	153	40.6	40.6	92.3
	XII	29	7.7	7.7	100.0
	Total	377	100.0	100.0	

Dari tabel 21 dan 22 tersebut, dapat diketahui bahwa hampir tidak ada perbedaan yang signifikan antara jumlah siswa laki-laki dan siswa perempuan yang menjadi responden penelitian ini. Jumlah siswa laki-laki 46% sedangkan 54% adalah perempuan. Adapun sebagian besar siswa yang menjadi responden penelitian saat ini duduk di kelas X atau kelas 1 siswa 51,7%, kelas 2 40,6%, dan kelas 3 hanya 7,7%. Adapun status sekolah yang ditempati responden siswa

sebagian besar ada pada sekolah negeri daripada swasta sebagaimana terlihat pada tabel 23 berikut.

Tabel 23
Jenis sekolah yang ditempati Siswa Responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Negeri	323	85.7	85.7	85.7
	Swasta	54	14.3	14.3	100.0
	Total	377	100.0	100.0	

b. Latar Belakang Pendidikan Orang Tua

Tabel 24
Pendidikan orang tua

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Sekolah	5	1.3	1.4	1.4
	SD	40	10.6	11.2	12.6
	SLTP	31	8.2	8.7	21.2
	SLTA	148	39.3	41.3	62.6
	PT	134	35.5	37.4	100.0
	Total	358	95.0	100.0	
Missing	System	19	5.0		
	Total	377	100.0		

Tabel 25
Pekerjaan Orang Tua

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Pengusaha	5	1.3	1.4	1.4
	Wiraswasta	89	23.6	24.3	25.6
	Dokter	4	1.1	1.1	26.7
	Direktur perusahaan	1	.3	.3	27.0
	Pengacara	2	.5	.5	27.5
	Dosen	8	2.1	2.2	29.7
	PNS	71	18.8	19.3	49.0
	Guru	28	7.4	7.6	56.7
	Polisi-ABRI	15	4.0	4.1	60.8
	Petani pemilik	14	3.7	3.8	64.6
	Tentor-tenaga pengajar	1	.3	.3	64.9
	Karyawan swasta	44	11.7	12.0	76.8
	Buruh tani	42	11.1	11.4	88.3
	Buruh bangunan	9	2.4	2.5	90.7
	Pedagang kecil-asongan	6	1.6	1.6	92.4
	Lainnya	28	7.4	7.6	100.0
	Total	367	97.3	100.0	
Missing	System	10	2.7		
	Total	377	100.0		

Dari tabel 24 dapat diketahui bahwa sebagian besar 41,3%, latar belakang pendidikan orang tua dari siswa yang menjadi responden penelitian ini adalah lulusan SLTA. Adapun jenis pekerjaan dari orang tua siswa sebagian besar adalah wiraswasta 23,6% disamping PNS 18,8% dan guru 7,4%.

c. Penghasilan orang tua

Tabel 26
Penghasilan Orang Tua & Uang Saku

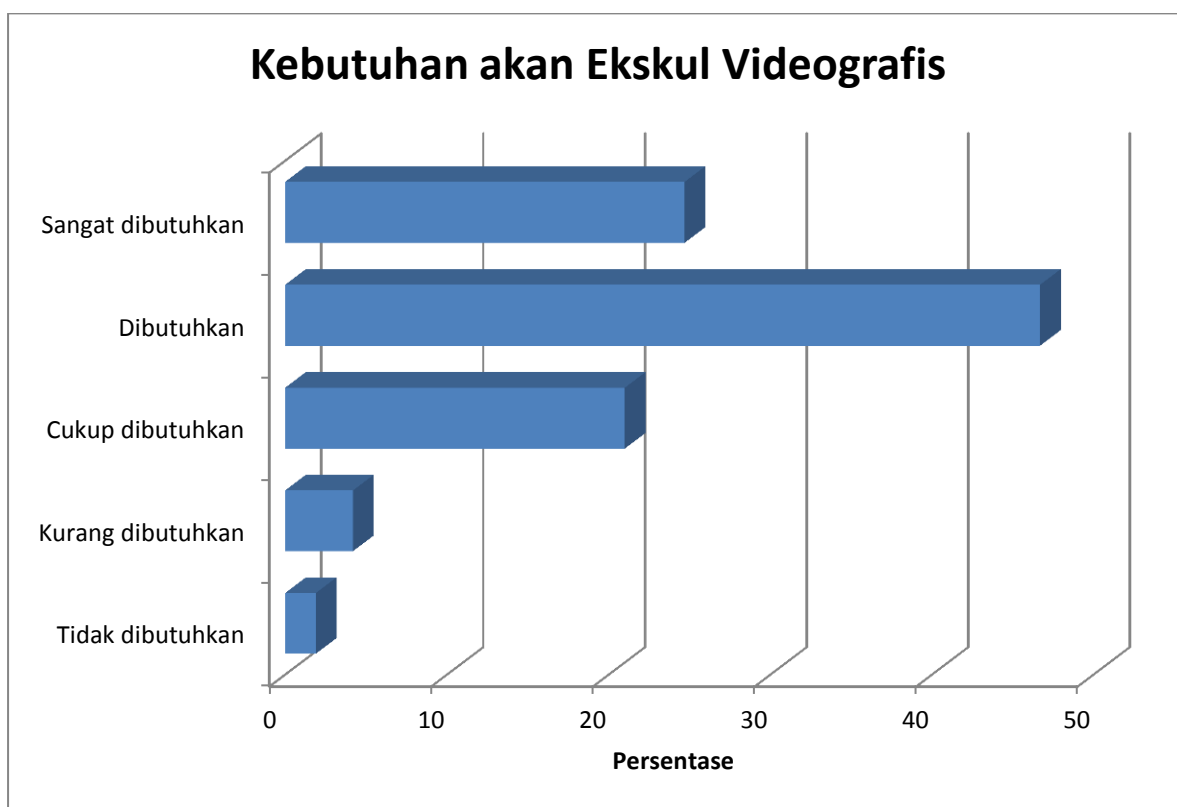
	Penghasilan orang tua per bulan	Jumlah uang saku per hari
Mean	2,547,222.22	7,163.58
Median	2,000,000.00	5,000.00
Mode	2,000,000	5,000
Std. Deviation	1,891,345.145	3,715.967
Minimum	300,000	2,000
Maximum	18,000,000	35,000

Dari tabel 26 di atas menunjukkan bahwa rata-rata penghasilan orang tua siswa adalah sekitar 2,5 juta rupiah per bulan. Penghasilan terendah adalah Rp300.000,00 dan penghasilan tertinggi adalah Rp18.000.000,00. Adapun rata-rata uang saku yang diterima siswa adalah sekitar Rp7.100,00 per hari. Uang saku terendah adalah Rp2.000,00 dan uang saku tertinggi adalah Rp35.000,00 per hari.

d. Kebutuhan, Minat dan Kesanggupan mengikuti

Tabel 27
Kebutuhan akan Ekskul Videografis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat dibutuhkan	93	24.7	25.1	25.1
	Dibutuhkan	176	46.7	47.4	72.5
	Cukup dibutuhkan	79	21.0	21.3	93.8
	Kurang dibutuhkan	16	4.2	4.3	98.1
	Tidak dibutuhkan	7	1.9	1.9	100.0
	Total	371	98.4	100.0	
Missing	System	6	1.6		
	Total	377	100.0		



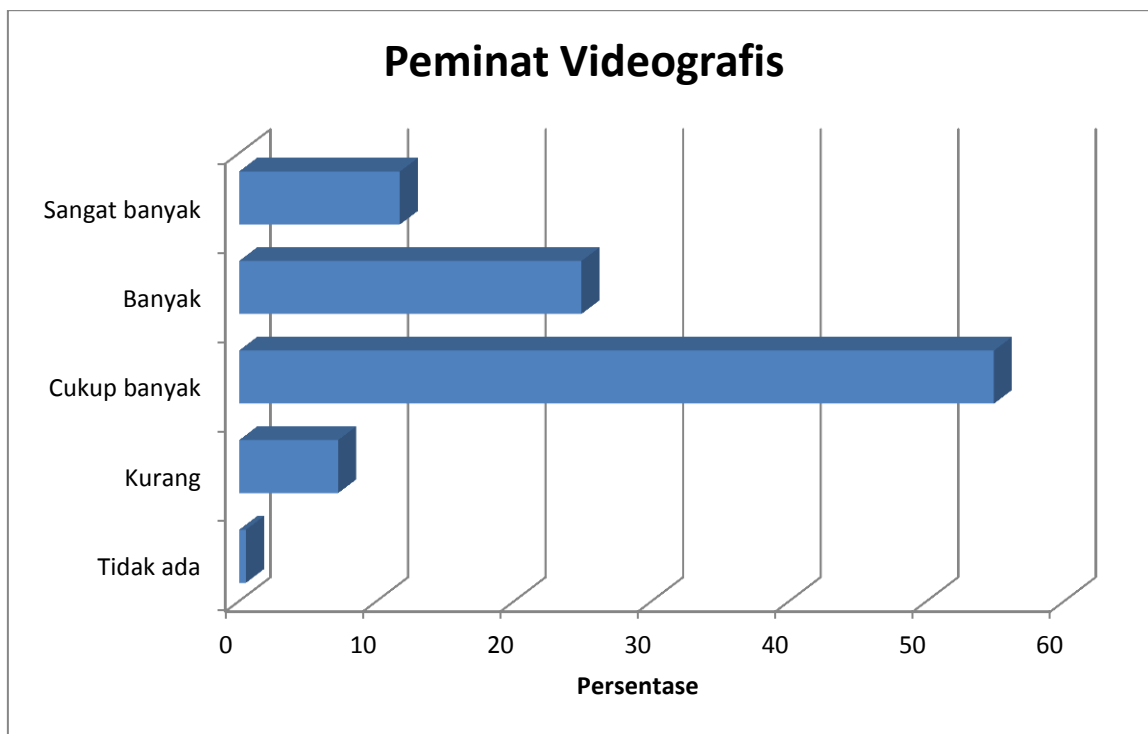
Gambar 5 Grafik Kebutuhan Ekskul Videografis menurut Siswa

Tabel di atas menunjukkan bahwa kegiatan ekstra kurikuler berupa videografis terbukti dibutuhkan oleh siswa karena hanya 6% siswa yang kurang/tidak membutuhkan kegiatan ekstra kurikuler videografis.

e. Minat Siswa Terhadap Kegiatan Videografis

Tabel 28
Peminat Videografis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat banyak peminat	44	11.7	11.8	11.8
	Banyak peminat	94	24.9	25.1	36.9
	Cukup banyak peminat	207	54.9	55.3	92.2
	Kurang peminat	27	7.2	7.2	99.5
	Tidak ada peminat	2	.5	.5	100.0
	Total	374	99.2	100.0	
Missing	System	3	.8		
	Total	377	100.0		



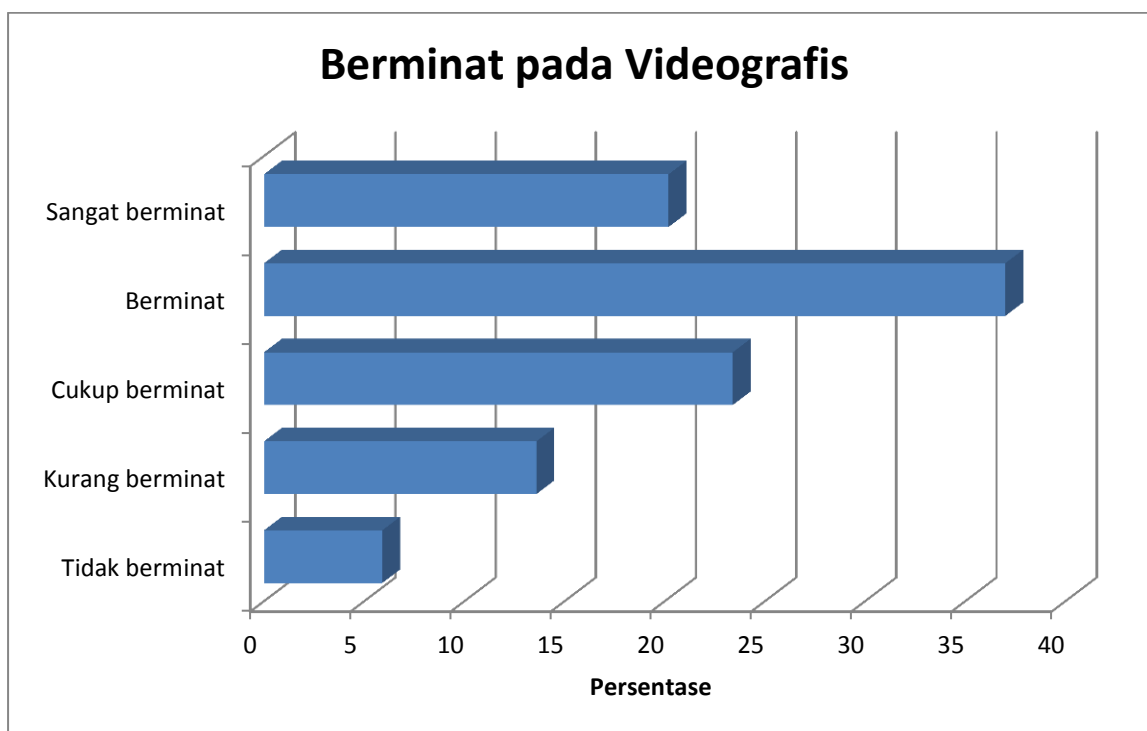
Gambar 6 Grafik Jumlah Siswa Peminat Ekskul Videografis

Berkaitan dengan peluang banyaknya peminat pada kegiatan ekstrakurikuler videografis seandainya diselenggarakan di sekolah diakui siswa bahwa akan banyak peminatnya di sekolah tersebut. Hal ini terlihat karena yang peminat tidak/kurang

berminat hanya sekitar 8%, selebihnya siswa berminat pada ekstrakurikuler videografis. Untuk itu keberadaan kegiatan ekstrakurikuler videografis perlu diselenggarakan.

Tabel 29
Berminat pada Videografis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat berminat	76	20.2	20.2	20.2
	Berminat	139	36.9	37.0	57.2
	Cukup berminat	88	23.3	23.4	80.6
	Kurang berminat	51	13.5	13.6	94.1
	Tidak berminat	22	5.8	5.9	100.0
	Total	376	99.7	100.0	
Missing	System	1	.3		
	Total	377	100.0		



Gambar 7 Grafik Kebutuhan Ekskul Videografis menurut Siswa

Pada saat siswa diajukan pertanyaan seandainya kegiatan ekstrakurikuler videografis diselenggarakan di sekolahnya apakah mereka akan berminat. Temuan ini

membuktikan peminat pada kegiatan ini akan banyak cukup banyak. Hal ini terlihat karena hanya ada sekitar 19% siswa saja yang kurang atau tidak berminat pada kegiatan ekstrakurikuler videografis. Bahkan jika ditanya apakah mereka sanggup untuk mengikutinya dengan serius terlihat pada tabel di bawah ini. Dari tabel tersebut terlihat bahwa 74% siswa akan siap untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler videografis. Dengan demikian keberadaan kegiatan ekstrakurikuler videografis di sekolah sangat diperlukan.

Tabel 30
Kesanggupan Mengikuti

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	272	72.1	73.7	73.7
	Tidak	97	25.7	26.3	100.0
	Total	369	97.9	100.0	
Missing	System	8	2.1		
	Total	377	100.0		



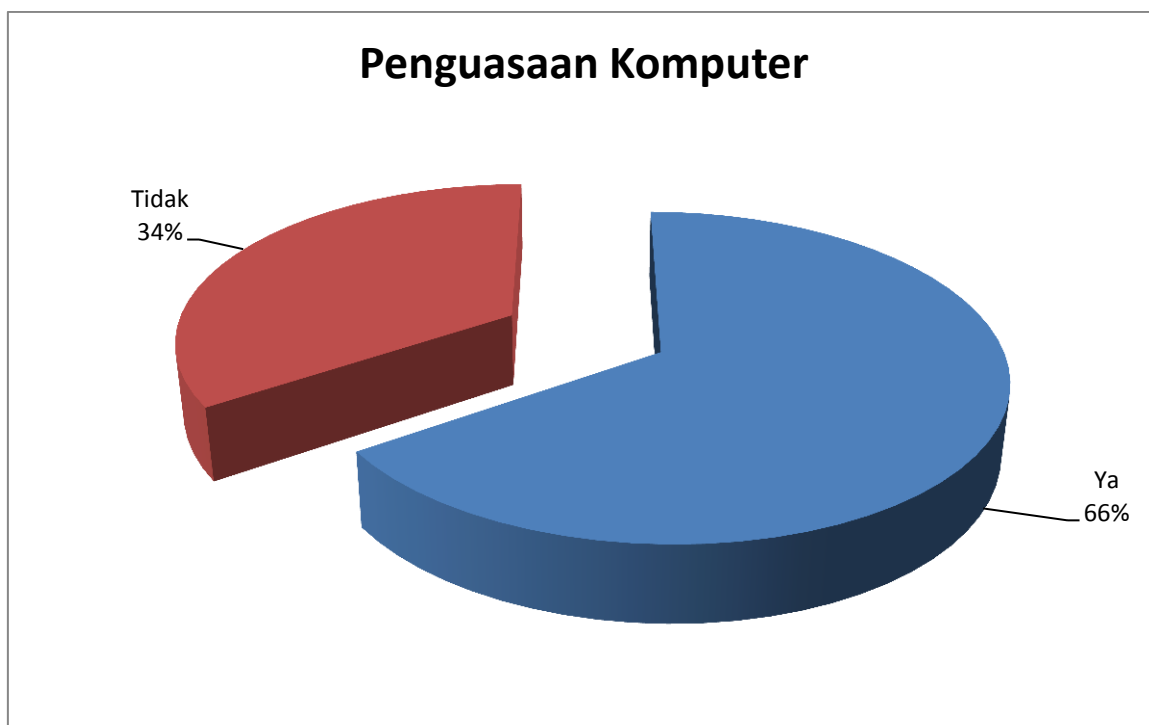
Gambar 7 Grafik Kesanggupan siswa mengikuti Ekskul Videografis

f. Kemampuan dan Penguasaan Komputer

Secara keseluruhan terlihat bahwa komputer sebenarnya sudah bukan barang langka dan asing lagi bagi siswa. 66% siswa mengaku menguasai komputer dengan baik.

Tabel 31
Penguasaan Komputer

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Ya	234	62.1	65.5	65.5
	Tidak	123	32.6	34.5	100.0
	Total	357	94.7	100.0	
Missing	System	20	5.3		
	Total	377	100.0		



Gambar 8 kemampuan Komputer Siswa SMA

Akan tetapi jika dilacak kemampuan siswa dalam penguasaan komputer terutama yang dikaitkan dengan program aplikasi yang dipergunakan dalam penyiapan kegiatan ekstrakurikuler videografis ternyata masih kurang. Tabel di bawah menunjukkan bahwa siswa yang menguasai dan sangat menguasai program desain grafis hanya 8%,

penguasaan editing foto hanya 11%, sedangkan editing audio 2%, dan yang menguasai editing video hanya 7%. Hal ini mengindikasikan bahwa perlu ada upaya untuk meningkatkan penguasaan siswa dalam hal program aplikasi komputer yang berkaitan dengan videografis.

Tabel 32
Penguasaan Desain Grafis

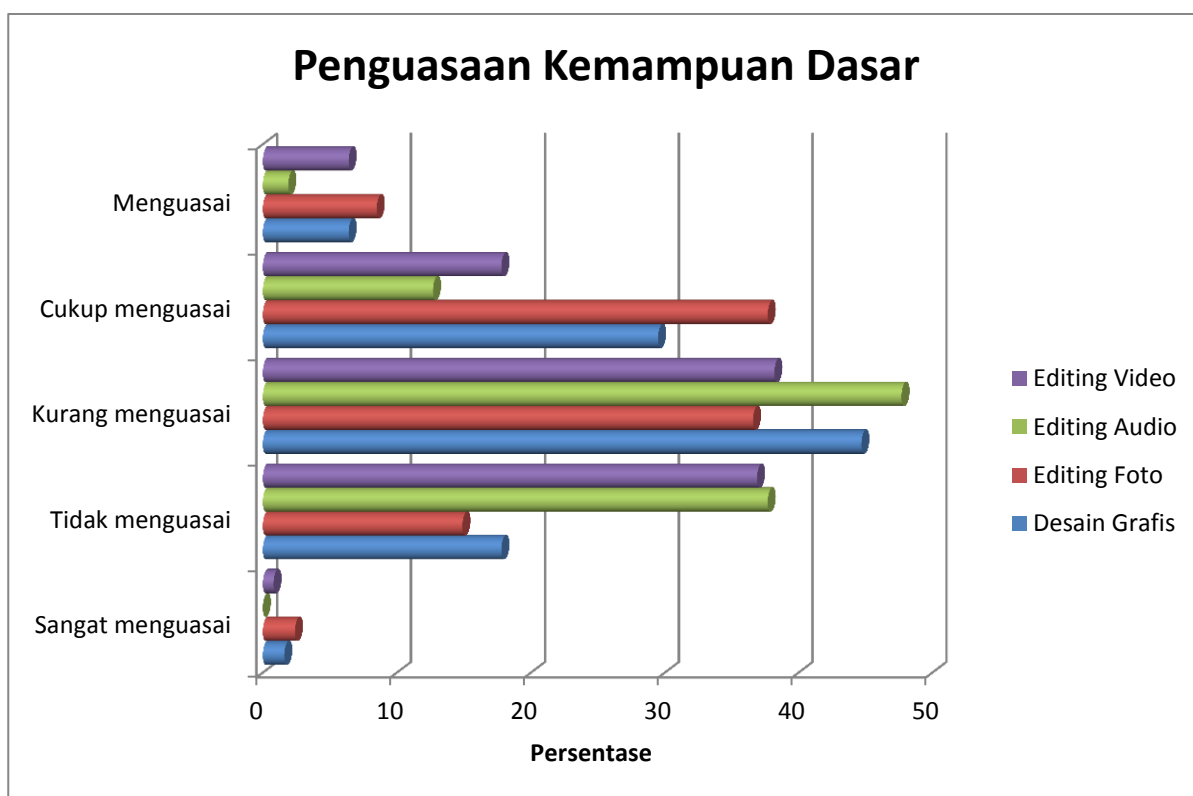
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat menguasai	6	1.6	1.6	1.6
	Menguasai	24	6.4	6.4	8.0
	Cukup menguasai	111	29.4	29.5	37.5
	Kurang menguasai	168	44.6	44.7	82.2
	Tidak menguasai	67	17.8	17.8	100.0
	Total	376	99.7	100.0	
Missing	System	1	.3		
	Total	377	100.0		

Tabel 34
Penguasaan Editing Audio

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Menguasai	7	1.9	1.9	1.9
	Cukup menguasai	48	12.7	12.7	14.6
	Kurang menguasai	180	47.7	47.7	62.3
	Tidak menguasai	142	37.7	37.7	100.0
	Total	377	100.0	100.0	

Tabel 35
Penguasaan Editing Video

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat menguasai	3	.8	.8	.8
	Menguasai	24	6.4	6.4	7.2
	Cukup menguasai	67	17.8	17.8	24.9
	Kurang menguasai	144	38.2	38.2	63.1
	Tidak menguasai	139	36.9	36.9	100.0
	Total	377	100.0	100.0	



Gambar 8: Kemampuan Komputer Dasar Siswa

B. Kelayakan Bahan Ajar Sinematografi Berbasis Digital

Kelayakan bahan ajar Sinematografi berbasis digital ditinjau dari aspek materi dan media pembelajaran. Masing-masing aspek melibatkan 2 orang ahli dengan hasil sbb:

Tabel 36
Skor Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Ahli Materi		Jumlah	Rerata	Kriteria
		a	b			
1	Kesesuaian kompetensi dasar dengan standar kompetensi	5	5	10	5	Sangat Baik
2	Kesesuaian kompetensi dasar dengan indikator	4	5	9	4.5	Sangat Baik
3	Kesesuaian kompetensi dasar dengan materi program	4	4	8	4	Baik
4	Kejelasan judul program	5	4	9	4.5	Sangat Baik
5	Kejelasan sasaran pengguna	4	4	8	4	Baik
6	Kejelasan petunjuk belajar (petunjuk penggunaan)	3	5	8	4	Baik
7	Ketepatan penerapan strategi belajar (belajar mandiri)	4	5	9	4.5	Sangat Baik
8	Variasi penyampaian jenis informasi/ data	4	3	7	3.5	Baik
9	Ketepatan dalam penjelasan materi konseptual	4	5	9	4.5	Sangat Baik
10	Ketepatan dalam penjelasan materi praktis	4	4	8	4	Baik
11	Kemenarikan materi dalam memotivasi pengguna	4	5	9	4.5	Sangat Baik
12	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal latihan/tes	4	4	8	4	Baik
13	Kejelasan rumusan soal latihan/tes	4	5	9	4.5	Sangat Baik
14	Tingkat kesulitan soal latihan/tes	4	4	8	4	Baik
15	Ketepatan pemberian <i>feedback</i> atas jawaban pengguna	5	5	10	5	Sangat Baik
	Jumlah	62	67	129	64.5	
	Rerata	4.13	4.47	8.6	4.3	Sangat Baik
	Nilai	B	A		A	

Berdasarkan penilaian kelayakan dari aspek materi, bahan ajar Sinematografi berbasis digital menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut dapat digunakan dan TOT dengan skor 4,3 dan klasifikasi sangat baik.

Tabel 37
Skor Penilaian Aspek Pembelajaran oleh Ahli Media Pembelajaran

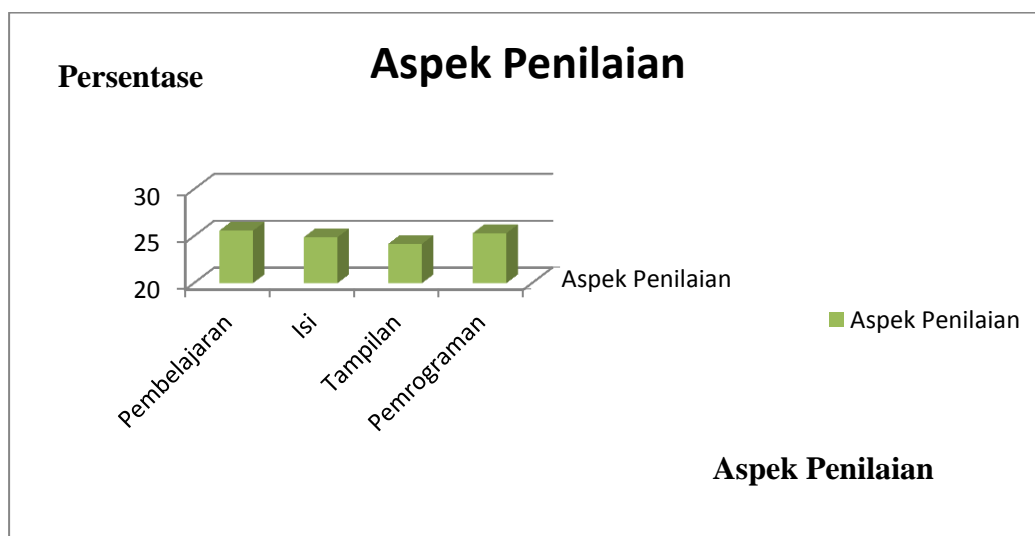
No.	Indikator	Ahli Media		Jumlah	Rerata	Kriteria
		a	b			
1	Proporsional <i>layout</i> (tata letak teks dan gambar)	5	5	10	5	Sangat Baik
2	Kesesuaian pilihan background	5	4	9	4.5	Sangat Baik
3	Kesesuaian proporsi warna	4	5	9	4.5	Sangat Baik
4	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	5	5	10	5	Sangat Baik
5	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	4	5	9	4.5	Sangat Baik
6	Kejelasan musik/ suara	4	5	9	4.5	Sangat Baik
7	Kesesuaian pilihan musik/ suara	4	4	8	4	Baik
8	Kemenarikan sajian animasi	5	4	9	4.5	Sangat Baik
9	Kesesuaian animasi dengan materi	5	4	9	4.5	Sangat Baik
10	Kemenarikan sajian video	5	5	10	5	Sangat Baik
11	Kesesuaian video dengan materi	4	5	9	4.5	Sangat Baik
12	Kemenarikan bentuk button/ navigator	5	5	10	5	Sangat Baik
13	Konsistensi tampilan button	5	4	9	4.5	Sangat Baik
14	Kemenarikan desain cover	5	5	10	5	Sangat Baik
15	Kelengkapan informasi pada kemasan luar	5	5	10	5	Sangat Baik
Jumlah		70	70	140	70	
Rerata		4.67	4.67	9.3333	4.667	Sangat Baik
Nilai		A	A		A	

Berdasarkan penilaian kelayakan dari aspek media pembelajaran, bahan ajar Sinematografi berbasis digital menunjukkan bahwa bahan ajar tersebut dapat digunakan dan TOT dengan skor 4,66 dan katagori sangat baik.

Untuk memberikan deskripsi kelayakan yang lebih luas, peneliti mendesiminasikan kepada subyek sasaran TOT melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Hasil uji coba menunjukkan sebagai berikut:

Tabel 38
Distribusi Frekuensi Penilaian Empat Aspek dalam Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Materi Pembelajaran Sinematografi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Rerata Skor	%
Pembelajaran	3,81	25,18
Isi	3,73	24,65
Tampilan	3,83	25,32
Pemrograman	3,76	24,85
Rerata Skor keseluruhan	3,78	
Kriteria	Baik	

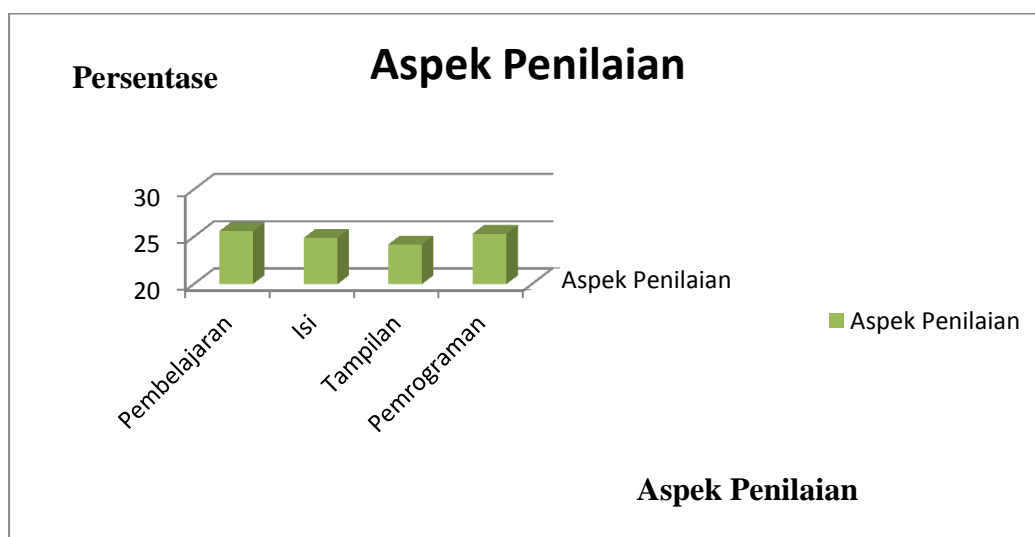


Gambar 9. Diagram Batang Penilaian Empat Aspek dalam Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Materi Pembelajaran Sinematografi Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan table 38 dan gambar 9 di atas menunjukkan bahwa uji coba kelayakan kelompok kecil bahwa bahan ajar Sinematografi berbasis digital, layak dengan untuk digunaka dengan skor rerata 3,78 dan katagori baik.

Tabel 39
Distribusi Frekuensi Penilaian Empat Aspek dalam Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meteri Pembelajaran Sinematografi Hasil Uji Coba Lapangan

Aspek Penilaian	Rerata Skor	%
Pembelajaran	3,92	26,06
Isi	3,65	24,27
Tampilan	3,74	24,87
Pemrograman	3,73	24,80
Rerata Skor keseluruhan	3,76	
Kriteria	Baik	



Gambar 10: Diagram Batang Penilaian Empat Aspek dalam Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Materi Pembelajaran Sinematografi Hasil Uji Coba Lapangan

Berdasarkan table 39 dan gambar 10 di atas menunjukkan bahwa uji coba lapangan bahwa bahan ajar Sinematografi berbasis digital, layak dengan untuk digunakan dengan skor rerata 3,76 dan katagori baik.

C. Model TOT bagi Guru Calon Pembina UPK dan Mahasiswa Pendamping

Training of Trainers (TOT) bagi Guru Calon Pembina UPK videografis dan Mahasiswa Pendamping dilaksanakan pada 12 dan 13 Oktober 2012 di Laboratorium Audio Visual Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan

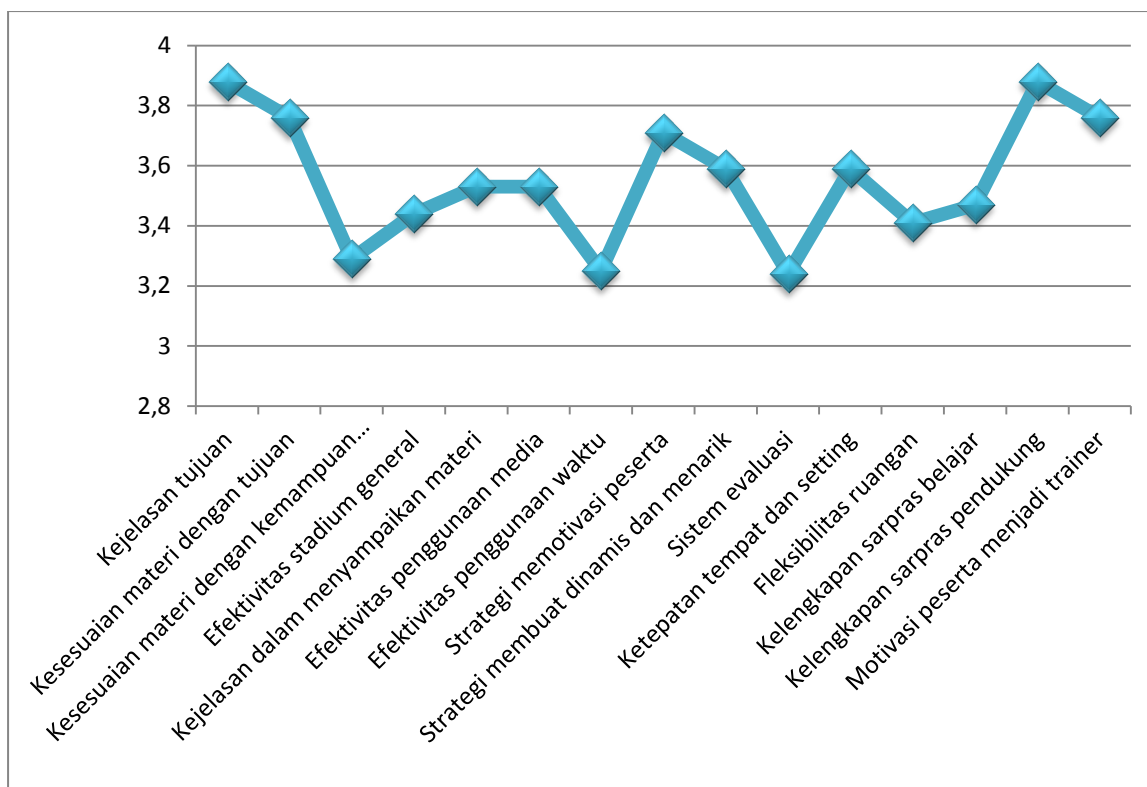
UNY. TOT diikuti oleh 17 guru Calon Pembina UPK videografis dan 10 Mahasiswa Pendamping. Materi TOT UPK videografis meliputi: 1) Karakteristik videografis 2) Perekaman video, 3) One Minute Talk, dan 4) Editing.

Pelaksanaan TOT berlangsung secara baik dan efektif. Dari 17 guru peserta TOT mengikuti pelatihan dari hari pertama hingga hari terakhir. Efektivitas pelaksanaan TOT UPK videografis tercermin dari analisis angket evaluasi TOT dan testimoni guru peserta sebagai berikut:

1. Evaluasi TOT

Tabel 40
Evaluasi TOT UPK Videografis

No	Komponen	Skor
1	Kejelasan tujuan	3.88
2	Kesesuaian materi dengan tujuan	3.76
3	Kesesuaian materi dengan kemampuan peserta	3.29
4	Efektivitas stadium general	3.44
5	Kejelasan dalam menyampaikan materi	3.53
6	Efektivitas penggunaan media	3.53
7	Efektivitas penggunaan waktu	3.25
8	Strategi memotivasi peserta	3.71
9	Strategi membuat dinamis dan menarik	3.59
10	Sistem evaluasi	3.24
11	Ketepatan tempat dan setting	3.59
12	Fleksibilitas ruangan	3.41
13	Kelengkapan sarpras belajar	3.47
14	Kelengkapan sarpras pendukung	3.88
15	Motivasi peserta menjadi trainer	3.76



Gambar 11 Hasil Penilaian Kegiatan TOT oleh Peserta

2. Testimoni Guru Peserta TOT:

Beberapa testimoni dari peserta TOT yang dapat dirangkum dalam laporan ini antara lain:

- Kegiatan semacam ini untuk lebih sering diadakan agar pembina ekstra di sekolah menjadi lebih menguasai materi sebagai bahan ajar untuk siswa
- Dalam kegiatan akan lebih baik mendatangkan pakar yang sudah pernah menggarap film
- Sebaiknya waktunya lebih lama agar peserta lebih menguasai materi yang dimaksud dan sebaiknya peserta diundang lagi untuk waktu berikutnya sehingga ada kelanjutan materi
- Mungkin perlu ditambah waktu pelaksanaan sehingga bisa lebih detail dan terperinci tiap materinya

- e. Untuk mencapai hasil yang maksimal alangkah lebih baik jika waktu pelatihan tidak hanya 2 hari
- f. Sangat inspiratif dan mendorong untuk coba implementasi nanti di sekolah
- g. Kami sangat terkesan dan mendapat ilmu baru dari mulai pra produksi sampai pasca produksi proyek dan ini merupakan modal awal kami untuk lebih maju ke depan
- h. Perbanyak waktu untuk sesi editing
- i. Waktu ditambah untuk pelatihan
- j. Peralatan yang digunakan untuk mengambil adegan supaya lebih baik
- k. Dengan adanya pelatihan TOT ini para peserta bisa mendapatkan pengalaman baru salah satunya tahu bagaimana proses pembuatan film
- l. Secara keseluruhan sudah sangat baik terutama untuk kegiatan teknis di lapangan ada pendamping mahasiswa. Kekurangannya adalah penyampaian materi teori kurang praktis dan efektif
- m. Perlu adanya follow up antara sekolah dan UNY
- n. Bagus sekali atau ada pendampingan, lebih bagus lagi UNY membuat semacam kompetisi antar SMA, SMK dan sebagainya dan ada hadiah sebagai pemenang. Syukur kompetisi diadakan setahun sekali, yaitu kompetisi sinematografi antar SMA SMK
- o. Pelayanan bagus (dosen/tutor juga pendamping mahasiswa), Penggunaan istilah asing sebaiknya diikuti dengan bahasa Indonesia, supaya peserta lebih jelas/paham. Apresiasi waktunya ditambah karena itu lebih menambah ilmu
- p. Memberi wawasan baru dan memberi inspirasi bagi guru. Waktu kurang lama sehingga point-point kegiatan tertentu belum sempat mencoba (misal proses editing). Semoga bisa ditindaklanjuti dalam pendampingan ke sekolah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Data tentang minat dan kebutuhan sekolah yang akan mengembangkan unit produksi kreatif berbasis digital videografis di wilayah DIY baik dari siswa maupun pengelola sekolah rata-rata menyatakan memerlukan kegiatan tersebut.
2. Berhasil disusun prototype model pendidikan dan pelatihan dalam bentuk *training of trainer (TOT)*.
3. Telah dihasilkan produk bahan ajar TOT unit produksi kreatif berbasis digital videografis dengan nilai tingkat kelayakan rata-rata baik.
4. Telah tersusun instrumen evaluasi kegiatan TOT dan dijangka data berdasarkan instrumen tersebut.
5. Telah terselenggaranya kegiatan TOT dengan lancar dan efektif

B. Saran

1. Peserta TOT UPK Videografis perlu dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan minimal yang persyaratkan,
2. Waktu dan cakupan materi TOT UPK Videografis perlu ditambah, mengingat beragamnya kemampuan awal peserta TOT,
3. Perlu kegiatan tindak lanjut dari penelitian tahun pertama ini minimal agar pihak sekolah tidak merasa kecewa karena terpotongnya program kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aka Kamarulzaman. (2005). *Kamus ilmiah serapan bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Absolut
- Arief S Sadiman, R. Raharjo, dan Anung Haryono. (2002). *Media pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Pustekkom Diknas dan PT. Raja Grafindo Perkasa.
- Borg, Walter. R. & Gall, M., D. (1989). *Educational research: an introduction (4th ed.)*. New York & London: Logman.
- Cotton, K. (1991). *School improvement research series. Computer-assisted Instruction*. Diambil pada tanggal 14 Maret 2008, dari <http://www.nwrel.org/scpd/sirs/5/cai>.
- Hannafin, Michael J. (1988). *The design, development and evaluation of instructional software*. New York: Macmillan Publishing Company
- Heinich, R. (et al.), (1996). *Instructional media and technologies for learning (5th ed.)*. Englewood Cliffs, N.J: A Simon & Schuster Company.
- IRFA Media. (2007). Halaman Muka <http://IRFA MEDIA.com>
- Jenks, Michael S. & Springer, John M. *A view of the research of efficacy of CAI*. Electronic Journal for the Integration of Technology in Education Vol 1. No. 2. Diambil pada tanggal 21 Maret 2008, dari <http://ejite.isu.edu/volume1No2/Jenks.pdf>.
- Lee, William W. (2004). *Multimedia based instructional design: second edition*. San Francisco: Preiffer
- Malcolm S. Knowles. (1980). *The modern practice of adult education (from pedagogy to andragogy)*. 1980. Ed.Cambridge. New York: The adult education company
- Murti Kusuma Wirasti. (2003). *Pengantar sinematografi. Buku pegangan kuliah*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
- Philips, Rob. (1997). *The developers handbook to interactive multimedia (practical guide for educational application)*. London: Kogan Page
- Sony Set. (2007). *500+ gelombang video porno Indonesia: jangan bugil di depan kamera*. Yogyakarta: Andi
- Sugiyono. (2006). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Sukardjo. (2008). *Hand out materi evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Jurusan Teknologi Pembelajaran, Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
- Sunaryo Soenarto. (2007). *Pengembangan media pembelajaran berbasis TI. makalah lokakarya desain pembelajaran Universitas Muhammadiyah Purworejo* 19 November 2007. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana UNY

- Suyanto, M. (2003). *Multimedia: untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Tety Ekinda dan Widya Nugroho, (2003). *Penggunaan CAI pada mata kuliah jaringan komputer*. Jurnal Teknologi Pendidikan vol 5, No 1 April 2003. Malang: IPTPI. Diambil pada tanggal 7 Desember 2007 dari <http://iptpi.jurnal.teknologipendidikan>
- Walker, D. F. & Hess, R.D., (1984). *Instructional software: Principles and perspectives for design and use*. San Francisco: Wadworth Publishing Company.
- Wikipedia.(2007). *Film*. Diambil pada tanggal 29 Desember 2007 dari http://209.85.175.104/search?q=cache:nat_jF_8kJ:id.wikipedia.org/wiki/film=id&ct=clnk&cd=2&gl=id
- Woolf, Beverly & Hall, Wendy. *Interactive multimedia systems for teaching and learning*. Diambil tanggal 7 Januari 2008 dari http://eke.es.umass.edu/eke/publications/multimedia_pedagogues.pdf
- Woolfolk, A. E., (1984). *Educational psychology for teachers* (2nd ed.). Englewood cliffs, N J: Prentice Hall, Inc.

LAMPIRAN

DOKUMEN FOCUS GROUP DISCUSSION (FGD)
PENGEMBANGAN EKSTRAKURIKULER SINEMATOGRAFI SEBAGAI UPK DI SEKOLAH
Ruang Sidang Dekanat Fakultas Teknik UNY, 4 Agustus 2012



DOKUMEN FOCUS GROUP DISCUSSION (FGD)
PENGEMBANGAN EKSTRAKURIKULER SINEMATOGRAFI SEBAGAI UPK DI SEKOLAH
Ruang Sidang Dekanat Fakultas Teknik UNY, 4 Agustus 2012



DOKUMEN FOCUS GROUP DISCUSSION (FGD)
PENGEMBANGAN EKSTRAKURIKULER SINEMATOGRAFI SEBAGAI UPK DI SEKOLAH
Ruang Sidang Dekanat Fakultas Teknik UNY, 4 Agustus 2012



DOKUMEN TRAINING OF TRAINER (TOT)
PENGEMBANGAN EKSTRAKURIKULER SINEMATOGRAFI SEBAGAI UPK DI SEKOLAH
Laboratorium Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY, 13 – 14 Oktober 2012



DOKUMEN TRAINING OF TRAINER (TOT)
PENGEMBANGAN EKSTRAKURIKULER SINEMATOGRAFI SEBAGAI UPK DI SEKOLAH
Laboratorium Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY, 13 – 14 Oktober 2012



DOKUMEN TRAINING OF TRAINER (TOT)
PENGEMBANGAN EKSTRAKURIKULER SINEMATOGRAFI SEBAGAI UPK DI SEKOLAH
Laboratorium Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY, 13 – 14 Oktober 2012



DOKUMEN TRAINING OF TRAINER (TOT)
PENGEMBANGAN EKSTRAKURIKULER SINEMATOGRAFI SEBAGAI UPK DI SEKOLAH
Laboratorium Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY, 13 – 14 Oktober 2012



DOKUMEN TRAINING OF TRAINER (TOT)
PENGEMBANGAN EKSTRAKURIKULER SINEMATOGRAFI SEBAGAI UPK DI SEKOLAH
Laboratorium Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY, 13 – 14 Oktober 2012



DOKUMEN TRAINING OF TRAINER (TOT)
PENGEMBANGAN EKSTRAKURIKULER SINEMATOGRAFI SEBAGAI UPK DI SEKOLAH
Laboratorium Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY, 13 – 14 Oktober 2012



ANGKET UNTUK KEPALA SEKOLAH

Petunjuk:

Berilah tanda **check** (✓) pada alternatif yang sesuai!

Identitas:

Nama			
Jenis Kelamin	<input type="radio"/> Laki-laki	<input type="radio"/> Perempuan	
Pendidikan terakhir	<input type="radio"/> Diploma	<input type="radio"/> S1	<input type="radio"/> S2
Jabatan Struktural di Sekolah			
Nama Sekolah			
Jenis sekolah	<input type="radio"/> Negeri	<input type="radio"/> Swasta	
Status sekolah	<input type="radio"/> SBI/RSBI	<input type="radio"/> SSN	<input type="radio"/> Mandiri
Akreditasi Sekolah	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C

Minat, Kebutuhan dan Kemampuan

1. Apakah di sekolah Bapak/Ibu ada kegiatan ekstrakurikuler	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
2. Apa saja jenis ekstrakurikuler di sekolah Bapak/Ibu? <i>(bisa pilih lebih dari satu)</i>	<input type="checkbox"/> Olah raga <input type="checkbox"/> Seni beladiri <input type="checkbox"/> Seni musik <input type="checkbox"/> Jurnalistik <input type="checkbox"/> Mading <input type="checkbox"/> Fotografi <input type="checkbox"/> Sinematografi <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3. Apakah di sekolah Bapak/Ibu ada ekstrakurikuler yang sejenis dengan pembuatan video, film, sinematografi, dan sebagainya	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
4. Menurut Bapak/Ibu apakah ekstrakurikuler sejenis pembuatan video, film, dan sinematografi dibutuhkan di sekolah Bapak/Ibu	<input type="radio"/> Sangat dibutuhkan <input type="radio"/> Dibutuhkan <input type="radio"/> Cukup dibutuhkan <input type="radio"/> Kurang dibutuhkan <input type="radio"/> Tidak dibutuhkan
5. Menurut Bapak/Ibu jika di sekolah itu diselenggarakan ekstrakurikuler sejenis pembuatan video, film dan sinematografi, apakah akan ada peminatnya?	<input type="radio"/> Sangat banyak peminat <input type="radio"/> Banyak peminat <input type="radio"/> Cukup banyak peminat <input type="radio"/> Kurang peminat <input type="radio"/> Tidak ada peminat
6. Apakah sekolah Bapak/Ibu berminat untuk membuka ekstrakurikuler sejenis pembuatan video, film, dan sinematografi?	<input type="radio"/> Sangat berminat <input type="radio"/> Berminat <input type="radio"/> Cukup berminat <input type="radio"/> Kurang berminat <input type="radio"/> Tidak berminat
7. Apakah di sekolah Bapak/Ibu tersedia lab komputer?	<input type="radio"/> Ya

	<input type="radio"/> Tidak
8. Tahun berapa terakhir kali pengadaan komputer?	Tahun
9. Berapakah jumlah komputer yang ada di lab? unit
10. Apakah di sekolah Bapak/Ibu memiliki guru Teknologi Informasi (TI) sendiri?	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
11. Jika ada berapa jumlah guru TI tersebut? orang
12.	<input type="radio"/>
13.	<input type="radio"/>

ANGKET UNTUK SISWA

Petunjuk:

Berilah tanda **check** (✓) pada alternatif yang sesuai!

Identitas:

Nama			
Jenis Kelamin	<input type="radio"/> Laki-laki	<input type="radio"/> Perempuan	
Asal Daerah (Kab/Provinsi)			
Kelas			
Sekolah			
Jenis sekolah	<input type="radio"/> Negeri	<input type="radio"/> Swasta	
Status sekolah	<input type="radio"/> SBI/RSBI	<input type="radio"/> SSN	<input type="radio"/> Mandiri
Akreditasi Sekolah	<input type="radio"/> A	<input type="radio"/> B	<input type="radio"/> C
Pendidikan orang tua	<input type="radio"/> Tidak sekolah <input type="radio"/> SD <input type="radio"/> SLTP <input type="radio"/> SLTA <input type="radio"/> PT		
Pekerjaan orang tua	<input type="radio"/> Pengusaha <input type="radio"/> Wiraswasta <input type="radio"/> Dokter <input type="radio"/> Direktur perusahaan <input type="radio"/> Pengacara <input type="radio"/> Dosen	<input type="radio"/> PNS <input type="radio"/> Guru <input type="radio"/> Polisi/ABRI <input type="radio"/> Petani pemilik <input type="radio"/> Tentor/tenaga pengajar <input type="radio"/> Karyawan swasta	<input type="radio"/> Buruh tani <input type="radio"/> Buruh bangunan <input type="radio"/> Pedagang kecil/asongan <input type="radio"/> Lainnya....
Penghasilan orang tua per bulan			
Jumlah uang saku per hari			

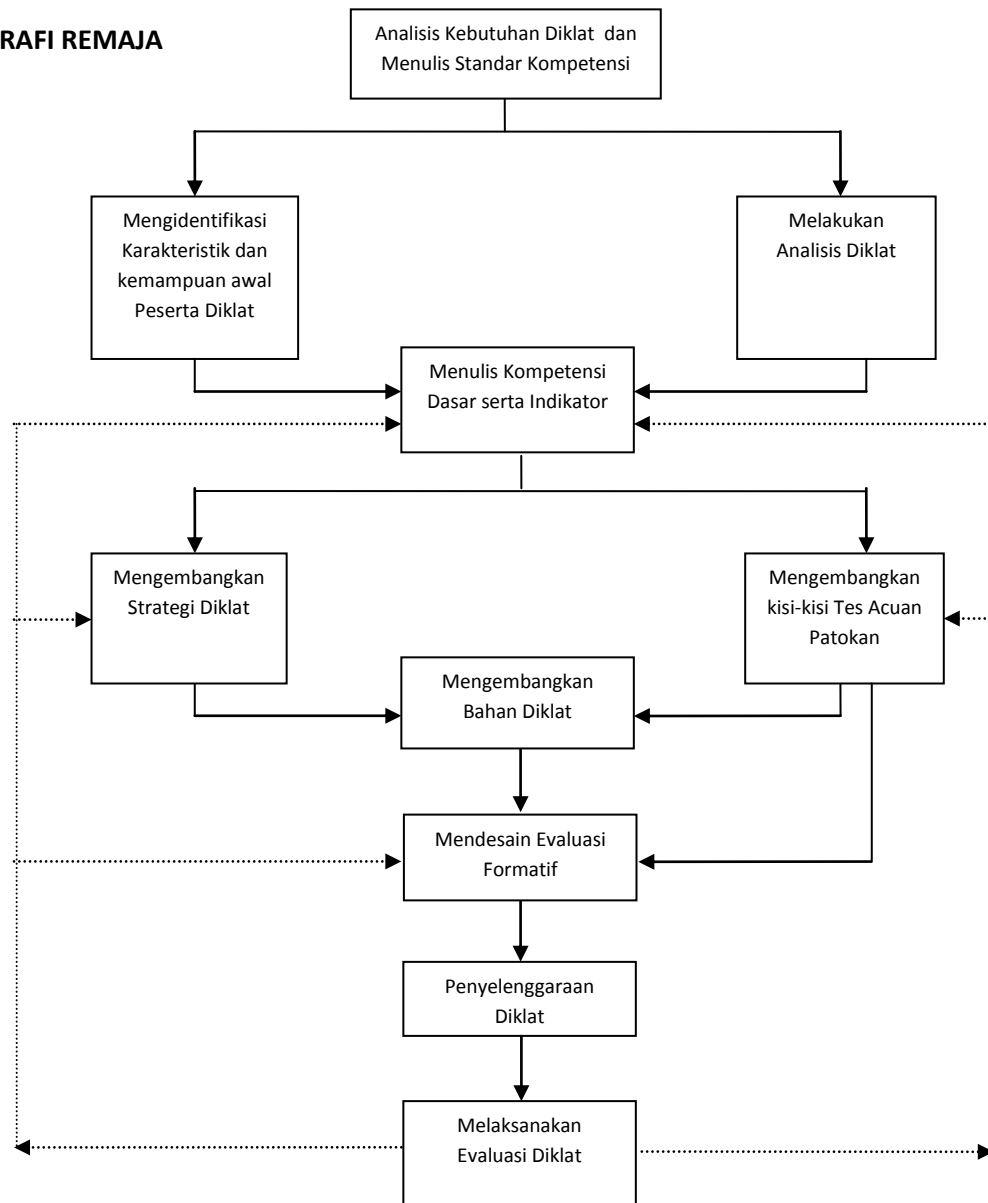
Minat, Kebutuhan dan Kemampuan

1. Apakah di sekolah Anda ada kegiatan ekstrakurikuler	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
2. Apa saja jenis ekstrakurikuler di sekolah Anda	<input type="checkbox"/> Olah raga <input type="checkbox"/> Seni beladiri <input type="checkbox"/> Seni musik <input type="checkbox"/> Jurnalistik <input type="checkbox"/> Mading <input type="checkbox"/> Fotografi <input type="checkbox"/> Sinematografi <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
3. Apakah di sekolah Anda ada ekstrakurikuler yang sejenis dengan pembuatan video, film, sinematografi, dan sebagainya	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
4. Menurut Anda apakah ekstrakurikuler sejenis pembuatan video, film, dan sinematografi dibutuhkan di sekolah Anda	<input type="radio"/> Sangat dibutuhkan <input type="radio"/> Dibutuhkan <input type="radio"/> Cukup dibutuhkan <input type="radio"/> Kurang dibutuhkan <input type="radio"/> Tidak dibutuhkan

5. Menurut Anda jika di sekolah itu diselenggarakan ekstrakurikuler sejenis pembuatan video, film dan sinematografi, apakah akan ada peminatnya?	<input type="radio"/> Sangat banyak peminat <input type="radio"/> Banyak peminat <input type="radio"/> Cukup banyak peminat <input type="radio"/> Kurang peminat <input type="radio"/> Tidak ada peminat
6. Apakah Anda berminat terhadap ekstrakurikuler sejenis pembuatan video, film, dan sinematografi	<input type="radio"/> Sangat berminat <input type="radio"/> Berminat <input type="radio"/> Cukup berminat <input type="radio"/> Kurang berminat <input type="radio"/> Tidak berminat
7. Jika di sekolah Anda diselenggarakan ekstrakurikuler sejenis pembuatan video, film dan sinematografi, apakah Anda akan sanggup mengikutinya?	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
8. Apakah di sekolah Anda tersedia lab komputer yang memadai?	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
9. Apakah Anda sudah menguasai komputer	<input type="radio"/> Ya <input type="radio"/> Tidak
10. Apakah Anda sudah menguasai program desain grafis seperti CorelDraw, Adobe Freehand, Adobe Illustrator?	<input type="radio"/> Sangat menguasai <input type="radio"/> Menguasai <input type="radio"/> Cukup menguasai <input type="radio"/> Kurang menguasai <input type="radio"/> Tidak menguasai
11. Apakah Anda sudah menguasai program <i>editing photo</i> sejenis Adobe Photoshop, Gimp, CorelDraw dan image editor yang lain?	<input type="radio"/> Sangat menguasai <input type="radio"/> Menguasai <input type="radio"/> Cukup menguasai <input type="radio"/> Kurang menguasai <input type="radio"/> Tidak menguasai
12. Apakah Anda sudah menguasai program <i>editing audio</i> seperti Audio Editor Plus, Magic Audio Editor, Sonar, Sony Soundforge, dan Wavelab?	<input type="radio"/> Sangat menguasai <input type="radio"/> Menguasai <input type="radio"/> Cukup menguasai <input type="radio"/> Kurang menguasai <input type="radio"/> Tidak menguasai
13. Apakah Anda sudah menguasai program <i>editing video</i> sejenis Adobe Premiere, Microsoft Movie Maker, Movie Plus, Corel Video Studio?	<input type="radio"/> Sangat menguasai <input type="radio"/> Menguasai <input type="radio"/> Cukup menguasai <input type="radio"/> Kurang menguasai <input type="radio"/> Tidak menguasai
14.	<input type="radio"/>

DESAIN TOT

SINEMATOGRAFI REMAJA



Gambar 2

Langkah-Langkah Desain Diklat

Deskripsi Desain Pelatihan

1. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memberikan dasar/acuan penyelenggaraan diklat TOT. Analisis kebutuhan yang dilakukan meliputi analisis tujuan, analisis karakteristik peserta diklat, dan analisis teknologi.
2. Pengidentifikasian karakteristik peserta diklat meliputi aspek bakat, dan minat peserta TOT Untuk menjamin keberlangsungan dan efektifitas penyelenggaraan diklat, peserta diklat diidentifikasi aspek kreativitas dan produktivitas / kinerja.
3. Analisis diklat dilakukan dengan mempertimbangkan aspek narasumber, ketersediaan sarana prasarana, bahan ajar diklat, strategi penyampaian materi ajar diklat, dan biaya penyelenggaraan diklat.
4. Kompetensi dasar dan indikator diklat merupakan factor utama untuk menentukan keberhasilan suatu diklat. Keberhasilan suatu diklat ditentukan dengan ketercapaian tujuan diklat dan keefektivitas penyelenggaraan diklat.
5. Berdasarkan kompetensi dasar dan indikator dikembangkan strategi diklat dan mengembangkan kisi-kisi tes acuan patokan.
6. Diklat diselenggarakan dengan strategi pembelajaran teori dan praktik. Strategi penyampaian materi ajar dilakukan secara tatap muka. Proporsi teori : praktik = 30% : 70%.
7. Bahan ajar diklat meliputi bahan ajar berbasis multimedia (CD Program) untuk materi yang bersifat teoritis atau konsep dan bahan ajar tercetak untuk materi yang bersifat praktis. Bahan ajar cetak meliputi: (1) *handout* untuk materi ajar penyampaian teori dan (2) *jobsheet* untuk materi ajar penyampaian praktik.
8. Evaluasi formatif, untuk mengukur kompetensi kognitif dan kompetensi psikomotor peserta TOT. Pendekatan yang digunakan dalam evaluasi formatif adalah kontinyu, menyeluruh dan prediktif.
9. Penyelenggaraan TOT mempertimbangkan kualitas narasumber, model pembelajaran, waktu pelatihan dan dampak TOT.
10. Evaluasi diklat meliputi evaluasi penyelenggaraan diklat dan refleksi. Evaluasi diklat akan memberikan jaminan mutu penyelenggaraan diklat.

MATERI TOT

NO	MATA DIKLAT	STRATEGI DIKLAT	JP (T/P)
1.	Sinematografi bagi Remaja	Teori	2
2.	Manajemen Produksi Video/ Film	Teori	2
3.	Teknik Penulisan Naskah Program Video	Teori dan Praktik	3
4.	Teknik Pengambilan Gambar & Pencahayaan	Teori dan Praktik	2
5.	Teknik Editing & Desain Grafis Program Video	Teori dan Praktik	2
6.	Produksi Program Video & Desain grafis	Praktik	2
Jumlah			13 jam

MATERI TOT (TRAINING OF TRAINER)
BAGI GURU-GURU CALON PEMBINA KEGIATAN EKSTRA KURIKULER SINEMATOGRAFI REMAJA
SMA DI WILAYAH YOGYAKARTA
Studio Audio Visual Lab. Jurusan KTP FIP UNY, 13 - 14 Oktober 2012

No.	Materi	Jam
1.	Sinematografi bagi Remaja (Manfaat vs Mudhorat)	2
2.	Manejemen Produksi Video/film (Tata kerja Crew Produksi)	2
3.	Pengenalan alat, Teknik Pengambilan gambar dan pencahayaan (praktek)	2
4.	Praktek Penyusunan naskah produksi	1,5
5.	Praktek Produksi: Eksekusi Naskah dan <i>hunting scene</i>	2
6.	Editing Video (<i>capturing, editing, efect, finishing</i>)	2
7.	Apresiasi Film (Evaluasi proses dan hasil kerja Tim)	1,5
TOTAL JAM		13

**LEMBAR EVALUASI PENGEMBANGAN
PRODUK MULTIMEDIA “SINEMATOGRAFI REMAJA”**

Oleh: siswa

Peneliti dan Pengembang : Dr. Sunaryo Soenarto, M.Pd.

Evaluator :

Tanggal :

Petunjuk:

1. Lembar Evaluasi ini diisi oleh siswa
2. Lembar Evaluasi ini terdiri dari Aspek Instruksional, Aspek Isi, Aspek Tampilan, Aspek Pemrograman, Aspek Motivasi dan Manfaat, dan Komentar atau Saran Umum.
3. Rentangan evaluasi mulai dari “**sangat baik**” sampai dengan “**sangat kurang**” dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang sesuai pendapat Siswa.

Keterangan Skala:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang
- 1 = Sangat Kurang

A. Aspek Instruksional

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kesesuaian Standar Kompetensi dengan Kompetensi Dasar					
2	Ketepatan Materi dan Relevansinya dengan Standar Kompetensi					
3	Ketepatan Materi dengan Kompetensi Dasar					
4	Kejelasan Sasaran					
5	Pengenalan Konsep					
6	Pemberian Latihan					
7	Antisipasi Respon Siswa (dalam Latihan)					
8	Pemberian Motivasi					
9	Pemilihan Strategi Belajar (Belajar Mandiri)					
10	Ruang Lingkup Strategi Belajar					
Jumlah						
Total Penilaian						
Kriteria Aspek Instruksional						

B. Aspek Isi

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Kelayakan Materi					
2	Cakupan Materi					
3	Kejelasan Materi					
4	Urutan Materi					
5	Management Materi					
6	Penggunaan Bahasa dalam Menjelaskan Konsep, Materi, dan Latihan Soal					
7	Contoh-contoh Realistis dalam Menjelaskan Konsep					
8	Kelayakan Contoh-Contoh yang dihadirkan					
9	Pemberian Latihan					
10	Pemberian Evaluasi Akhir					
Jumlah						
Total Penilaian						
Kriteria Aspek Isi						

C. Aspek Tampilan

No	Indikator	Skala penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Pemilihan Jenis dan Ukuran Huruf					
2	Pengaturan Jarak; Baris, Alenia, Batas dan Karakter					
3	Pewarnaan, Gambar, Tulisan dan Bagan					
4	Penempatan dan Penempatan Gambar					
5	Tata Letak (Layout)					
6	Desain Tiap Halaman					
7	Pemilihan Background					
8	Keterbacaan Teks					
9	Keseimbangan Tingkat Resolusi Monitor dengan Produk					
10	Kesesuaian Resolusi dengan Pilihan Objek					
Jumlah						
Total Skala Penilaian						
Kriteria Aspek Tampilan						

D. Aspek Pemrograman

No	Indikator	Skala Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Optimalisasi Interaksi					
2	Kebebasan Memilih Materi untuk Dipelajari					
3	Ketepatan Penggunaan Tombol					
4	Komposisi Setiap Slide					
5	Kompatibilitas Sistem Operasi					
6	Sistem Minimum yang Dibutuhkan					
7	Kemudahan Pemakaian					
8	Kapasitas Media Penyimpan yang Diperlukan					
9	Informasi Tentang Produk					
10	Dukungan Instalasi untuk Kemudahan Akses Produk					
Jumlah						
Total Skala Penilaian						
Kriteria Aspek Pemrograman						

E. Aspek Motivasi dan Manfaat

No	Kriteria	Ya	Tidak
1	Mata Kuliah mudah saya pelajari dengan program komputer		
2	Konsep yang disajikan mudah saya pahami		
3	Materi pelajaran ini menantang saya agar saya melakukan yang terbaik		
4	Komputer memberi saya kesempatan untuk belajar sesuai dengan kecepatan saya		
5	Saya dapat menggunakan apa yang telah saya pelajari dari komputer dalam kehidupan sehari-hari		
6	Materi pelajaran yang disuguhkan menggunakan komputer telah mendorong saya untuk mengembangkan keterampilan dasar saya		
7	Saya senang menggunakan komputer untuk belajar		
8	Saat menggunakan komputer, saya ingin didampingi Dosen		
9	Tanpa didampingi Dosen, saya mengalami kebingungan dan tidak percaya diri		
10	Dengan petunjuk operasionalnya saya makin cepat dalam belajar dengan komputer		

F. Komentar dan Saran

[illegible]

Yogyakarta,

Siswa,

JADWAL ACARA TOT (Training of Trainner)
PENGEMBANGAN EKSTRAKURIKULER “SINEMATOGRAFI REMAJA” &
SOSIALISASI JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN (KTP) FIP UNY
Tempat: Lab. Jurusan KTP FIP UNY lt.2 Jl. Colombo – Yogyakarta (utara Gd. Pasca Sarjana UNY)

Hari 1 (Sabtu, 13-10-2012)

- 08.30 - 09.00 Registrasi
- 09.00 – 10.00 Pembukaan dan Sosialisasi Jurusan KTP FIP UNY
- 10.00 – 12.00 **Sesi 1** (Manajemen Produksi Video/film) idealitas – realitas, fokus pada tahap pra produksi untuk tugas: departemen produksi, dep. Penyutradaraan, termasuk sekilas naskah)
- 12.00 – 13.00 Ishoma
- 13.00 – 15.00 **Sesi 2** Teknik Pengambilan gambar dan pencahayaan (pengenalan alat produksi, praktek/ demonstrasi)
- 15.00 – 15.30 Ishoma
- 15.30 – 17.00 **Sesi 3** Praktek Penyusunan naskah produksi (untuk 1 scene dalam kegiatan sehari2)
- 17.00 – 17.10 Istirahat di Rumah

Hari 2 (Minggu, 14-10-2012)

- 09.00 - 10.00 **Sesi 4** : Tim Building (dibagi menjadi 4 kelompok)
- 10.00 – 12.00 **Sesi 5**: Praktek Produksi: Eksekusi Naskah dan *hunting scene*
- 12.00 – 13.00 Ishoma
- 13.00 – 15.00 **Sesi 6**: Editing (*capturing, editing, efect, finishing*)
- 15.00 – 15.30 Ishoma
- 15.30 – 17.00 **Sesi 7**: Evaluasi dan Apresiasi kinerja dan hasil kerja Tim
- 17.00 – 17.10 Penutupan

Notes:

1. Peserta dibatasi 20 orang dengan fasilitas: *training kit, mahasiswa pendamping, sertifikat dan uang transport (diberikan pada hari kedua setelah sesi terakhir)*
2. Mohon konfirmasi kesanggupan dan identitas peserta paling lambat hari Jumat, 12 Oktober 2012 Jam. 10.00 WIB. via SMS ke HP. 081915535964 atau 082133635237 an. Estu Miyarso, M.Pd.

LEMBAR EVALUASI
PELATIHAN TOT

Calon Trainer/Pembina UPK/Ekskul "Sinema Remaja" 2012

Diisi oleh Peserta Pelatihan

A. Mohon diisi tanda check (✓) pada kolom pilihan sebelah kanan

No	Kriteria Penilaian	4	3	2	1	0
1	Kejelasan tujuan dan orientasi pelatihan					
2	Kesesuaian materi dengan tujuan yang diharapkan					
3	Kesesuaian materi dengan kemampuan dasar/ karakteristik peserta					
4	Efektivitas <i>Studium General</i> sebagai materi pengantar pelatihan					
5	Kejelasan tutor dalam menyampaikan isi materi (<i>learning point</i>) pelatihan di kelas					
6	Efektivitas tutor dalam penggunaan media pembelajaran di kelas					
7	Efektivitas tutor dalam mengelola waktu yang tersedia selama pelatihan di kelas					
8	Strategi tutor dalam memotivasi peserta di kelas					
9	Strategi tutor untuk membuat pelatihan di kelas lebih dinamis dan menarik					
10	Sistem evaluasi yang digunakan untuk mengukur Pencapaian <i>out put</i> maupun <i>out come</i> pelatihan					
11	Ketepatan pemilihan tempat dan <i>setting</i> kegiatan pelatihan					
12	Fleksibilitas ruangan (manajemen kelas) yang diterapkan selama kegiatan pelatihan					
13	Kelengkapan sarana dan prasarana pendukung belajar dalam pelatihan (makalah, alat tulis, dsb).					
14	Kelengkapan sarana dan prasarana pendukung lainnya (makan, minum, MCK, T.Ibadah., dsb.).					
15	Motivasi peserta TOT untuk menjadi trainer/ pembina dalam kegiatan Ekskul "Sinema untuk Remaja"					

B. Berilah komentar atau masukan Anda untuk perbaikan kegiatan pelatihan pada
kesempatan berikutnya:

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta,2012

Editing Film/Video



Kegiatan editing dalam produksi video adalah proses merangkai dan menyusun potongan-potongan adegan film, menambahkan efek, transisi, serta musik ataupun narasi agar menjadi satu kesatuan sehingga sesuai dengan naskah. Potongan-potongan film tersebut diperoleh pada saat kegiatan pengambilan gambar berlangsung.

Apabila suatu adegan sedang diambil gambarnya, terkadang pemain bertindak diluar skenario, berupa salah ucapan, salah gerakan dan sebagainya. Sehingga sutradara harus berteriak “*Cut !*” yang berarti adegan tersebut harus diulangi lagi. Dengan mengulangi adegan, bukan berarti adegan yang salah tadi dihapus dan ditimpa dengan adegan berikutnya. Untuk dapat membedakan antara pengambilan–pengambilan gambar, maka sebelum sutradara berteriak “*Action !*”, kameramen harus mengambil gambar *clipboard* XE “*clipboard*” untuk menandai/ memberi nama adegan yang akan diambil. Fungsi dari *clipboard* ini adalah mutlak untuk keperluan editing. Tanpa *clipboard* maka editor akan kesulitan untuk menyusun rangkaian-rangkaian adegan yang telah diambil. Disamping ini merupakan gambar *clipboard* yang umum dipakai pada saat produksi. Secara garis besar *clipboard* terbagi menjadi 3 kolom utama yang meliputi judul film, shoot (untuk menentukan shoot berapa yang akan diambil), dan *take* (untuk menentukan pengambilan yang keberapa dari shoot tersebut).

Mengenal Video/film editing

Alur Produksi Program Video

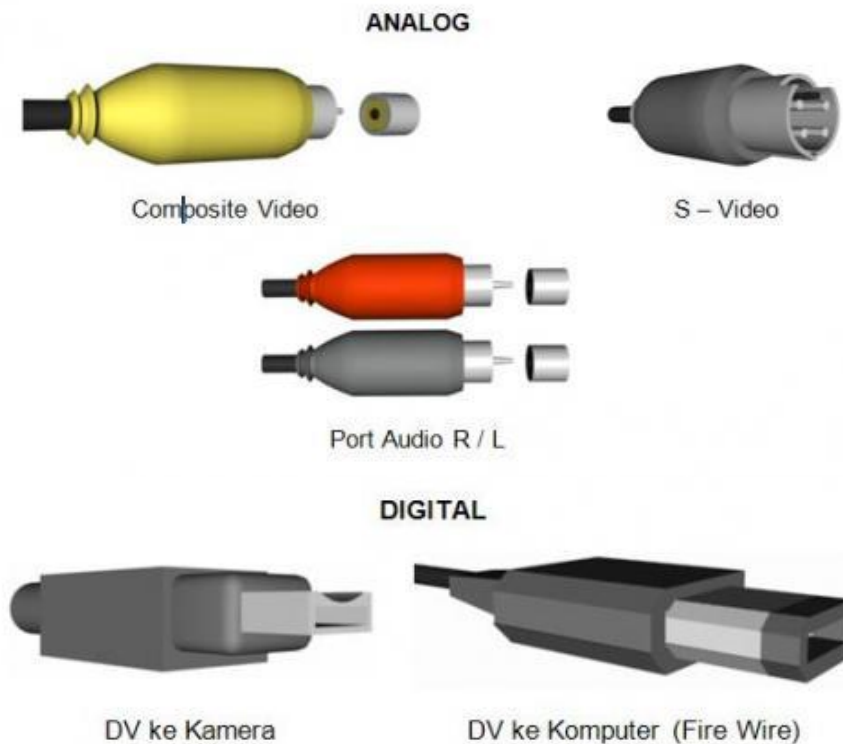
Secara garis besar alur pembuatan video/film adalah sebagai berikut, pertama gambar adegan diambil dari lokasi sebagai *stock shot* XE “*stock shot*” kemudian *stock shoot* dicapture dari kamera ke PC dan kemudian diedit sesuai naskah skenario. Setelah proses editing selesai maka film siap ditonton.



Analog dan Digital

Pada bagian ini, akan dibahas kegiatan editing dengan sumber (*source*) berupa data yang yang disimpan dalam pita, baik analog ataupun digital.

Kamera perekam digital menghasilkan video dengan kualitas sangat tinggi dengan resolusi 500 baris, sedangkan kamera analog S-VHS menghasilkan gambar dengan resolusi 250 baris, 8 mm menghasilkan 350 baris, dan Hi-8 menghasilkan 400 baris. Kedua jenis kamera ini mempunyai sinyal analog untuk outputnya. Sedangkan kamera analog tidak mempunyai sinyal digital untuk outputnya. Berikut ini adalah bentuk port untuk analog dan digital.



Karena mempunyai sinyal digital, maka kamera perekam digital tentu saja menghasilkan sinyal digital yang dengan mudah dapat disalin ke komputer, diedit dan disalin kembali ke pita video digital baru tanpa mengalami penurunan kualitas.

Sedangkan kamera analog mengkonversikannya (impor) ke digital seringkali mengalami penurunan kualitas. Bahkan juga kehilangan beberapa frame, sehingga apabila video diputar ulang akan menjadi gerakan yang patah-patah. Beberapa hal yang mempengaruhi kualitas gambar hasil capture apabila menggunakan sumber analog antara lain :

- Jenis kabel yang digunakan.
- Semakin mahal harganya (karena bahannya berkualitas tinggi) maka penurunan kualitas gambar akan semakin sedikit.
- Panjang kabel.
- Semakin pendek kabel yang dipakai maka penurunan kualitas akan semakin sedikit.
- Jenis Video Card yang dipakai untuk meng-capture video.

Beberapa produk kamera digital antara lain Mini-DV buatan Canon, Panasonic, dan Sony yang menggunakan cartridge video seukuran kotak korek api dapat menyimpan video dengan durasi 1 jam. Kamera perekam digital *high-end* dari Sony menyimpan video dalam format DV, yang disimpan pada kaset analog 8 mm, hingga dinamai dengan video digital 8 mm.

Perangkat Editing

Berikut ini adalah sistem standar yang harus dipenuhi untuk kebutuhan editing video digital.

Komputer edit

Perangkat keras untuk keperluan editing:

- Processor yang berkinerja tinggi, minimal Pentium III 500 Mhz atau yang lebih cepat.
- RAM minimal 128 Mb, dianjurkan 384 sampai 768 Mb
- Hardisk UltraDMA/33 dengan ruang kosong paling tidak mencapai 10 GB (video digital membutuhkan 183 MB per menit video).
- Graphic Card minimal PCI berkinerja tinggi dengan RAM 8 Mb, dianjurkan AGP berkinerja sangat tinggi dengan RAM 64 Mb.
- Monitor komputer minimal 15”.
- Sistem operasi Windows 98 SE, dianjurkan Windows 2000 atau Win Xp.
- Sound Card
- CD RW atau drive DVD-RAM
- Video Card (untuk merekam video analog), bisa juga berupa VGA card ataupun TV card yang mempunyai kanal video Input.
- IEEE 1394 Card / Fire Wire (untuk merekam video digital).

Software

Perangkat lunak untuk keperluan editing video, antara lain :

- Adobe Premiere 6.5
- Pinnacle Studio 7
- Ulead Video Studio 7
- Vegas video 4
- MGI Video Wave II
- Power Director
- Windows Movie Maker

Dasar Video dalam PC

PAL dan NTSC

Media video adalah media *motion picture* “*motion picture*” yang disertai dengan audio. Karena merupakan gambar yang bergerak maka media video terdiri dari banyak sekali frame yang berbeda yang merupakan satu kesatuan dari video itu sendiri. Dalam film dengan durasi 30 menit terdapat ribuan frame karena dalam satu detik secara normal terdapat 30 frame gambar. Bila dihitung maka $30 \text{ frame} \times 1800 \text{ detik} = 54000 \text{ frame}$. Satuan pengukuran yang digunakan adalah *Hour : minutes :*

second : frame, yang merupakan durasi dari sebuah film ketika dimainkan. Satuan ini adalah satuan standar dari SMPTE atau *Society of Motion Picture and Television Engineers*.



Ada dua standar sinyal “standar sinyal” komposit yang digunakan, yaitu PAL (*Phase Alternating Lite*) dan NTSC (*National Television Standart Commite*). PAL digunakan oleh siaran televisi pada kawasan Eropa dan sebagian negara di Asia (termasuk Indonesia). Sedangkan NTSC digunakan oleh Amerika Serikat dan Jepang. Standar frame pada PAL adalah 25 fps (*frame persecond*), dan NTSC adalah 29,97 fps. Karena itu pesawat televisi yang di rumah apabila diseting ke PAL maka akan berkedip sebanyak 25 kali dalam satu detik.

Video dalam PC

Apabila kita melakukan kegiatan editing dengan menggunakan komputer maka sebelumnya kita harus mempelajari karakteristik video dalam komputer. Karakteristik itu meliputi jenis ekstensi file video, ukuran frame video “frame video” , jumlah frame per detik pada tiap file yang berbeda kompresor, serta driver codec kompresor yang digunakan untuk membuat file video.

Dalam Microsoft Windows, file video yang umum adalah mempunyai ekstensi Avi. Namun file video dengan ekstensi Avi masih terbagi menjadi banyak jenis sesuai dengan driver codec kompresornya, misalnya Microsoft Video, Microsoft DV, Intel Indeo(R), Cinepak Codec by Radius, Autodesk FLC Compressor, Microsoft MPEG-4 Video Codec V2, Microsoft RLE, M-JPG.

Selain ekstensi Avi juga terdapat ekstensi lain misalnya Mpg, Mpeg, dat (untuk VCD), Mov (untuk Quick Time → Macintosh), Wmv, M1v dan masih banyak lagi. Namun file – file dengan ekstensi seperti Mpg dan Mpeg dalam komputer digolongkan sebagai file movie, sedangkan Avi sebagai file video. Untuk lebih jelas dalam mempelajari karakteristik file – file tersebut perhatikan tabel berikut.

TABEL KARAKTERISTIK FILE VIDEO PC

Ekstensi	Kompresor	Ukuran Frame	Warna	Freq Sound	Frame per detik	Size per menit
AVI	Microsoft Video	640×480	Million	44Khz	25	10Mb
	Microsoft DV PAL	720×576	Million +	48Khz	25	183Mb
	Microsoft DV NTSC	720×480	Million +	48Khz	29	183Mb
	Cinepak Codec Radius	640×480	Million	44Khz	15	2Mb

	Intel Indeo (R)	640×480	Million	44Khz	25	10Mb
	Autodesk FLC	640×480	256	44Khz	25	10Mb
	Microsoft MPEG 4	640×480	Million	44Khz	25	10Mb
	Microsoft RLE	640×480	Million	44Khz	25	700Kb
	M-JPEG	640×480	Million	44Khz	25	10Mb
	NTSC for Windows	640×480	Million	44Khz	29	10Mb
	PAL for Windows	768×576	Million	44Khz	25	10Mb
Mpeg untuk VCD		352×288	Million	44Khz	25 PAL 29 NTSC	10Mb
Mpeg untuk DVD		720×576	Million +	48Khz	25 PAL 29 NTSC	20Mb
Mpeg untuk SVCD		480×576	Million	44Khz	25 PAL 29 NTSC	15Mb
MOV		320×240	Million	22Khz	15	250Kb

Keterangan : yang dicetak tebal merupakan ukuran paten yang tidak dapat diubah parameternya, sedangkan lainnya masih bisa diubah sesuai keinginan kita pada saat akan melakukan proses rendering video.

Jenis file tersebut berhubungan dengan kualitas gambar yang dimunculkan. Kualitas gambar **DV Avi** tentu berbeda jauh dengan format **Mpeg** untuk VCD. Perhatikan dua gambar di bawah ini :



Gambar 1 (DV Avi) mempunyai ukuran frame 720×576, gambar 2 (Mpeg) mempunyai ukuran frame 352×288, sedangkan gambar 3 adalah merupakan gambar 2 yang telah diperbesar hingga menyamai

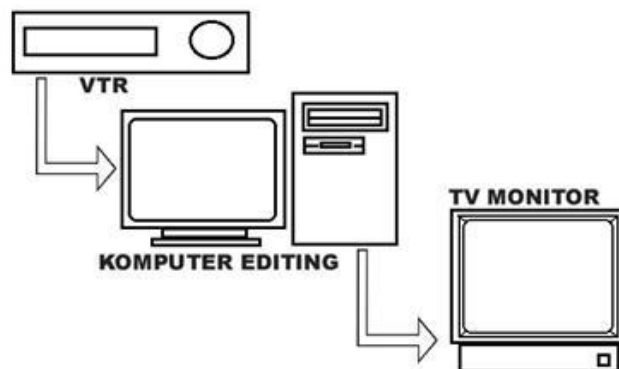
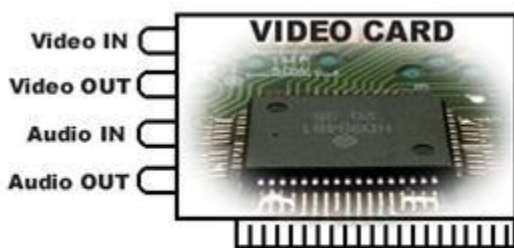
gambar 1, sehingga terlihat kasar. Seperti itulah kira-kira perbedaan kualitas gambar dari 2 jenis file yang berbeda.

Merekam video ke PC

Sistem Analog

Merekam (capture) video analog ke dalam PC tidak dapat dilakukan tanpa bantuan Card khusus. Ada 2 jenis card untuk kegiatan ini :

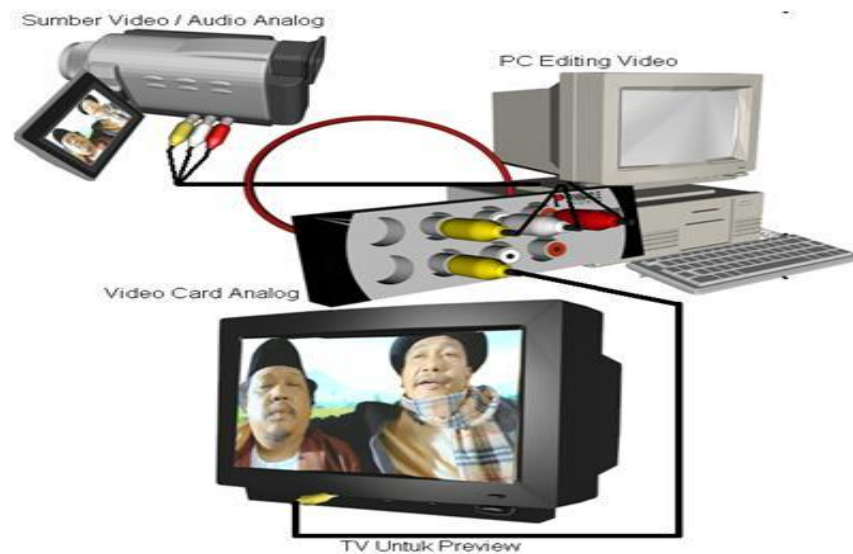
- a. Card “Card” yang dirancang khusus untuk kegiatan editing video analog. Card seperti ini dinamakan video card, dengan ciri terdapat jalur input dan output baik untuk video ataupun audionya. Misalnya Pinnacle DC 10, Miro Video DC 30, Matrox Marvel G400-TV. Ketiga card tersebut menggunakan algoritme codec (kompresor / dekompresor) M -JPEG untuk membuat file Avinya. User tidak diperkenankan memilih kompresor lain selain M-JPEG. Karena itu apabila jalur video outputnya dihubungkan dengan TV, pada TV akan keluar gambar sesuai dengan file Avi yang diaktifkan, dengan syarat file Avi tersebut menggunakan kompresor M -JPEG. Selain kompresor itu maka tidak akan muncul gambar apapun pada TV.



- b. Card yang tidak dirancang khusus untuk kegiatan editing video analog, namun dapat dimanfaatkan. Ciri utama card jenis ini adalah mempunyai jalur input video. Misalnya AGP Card atau TV Card yang mempunyai line input video analog. Bila menggunakan card ini, user bebas memilih dalam menentukan driver codec kompresornya. Selain itu, karena tidak mempunyai jalur audio, maka dibutuhkan sound card untuk dapat merekam audionya sekaligus.

Cara menghubungkan rangkaian analog secara sistematis

Contoh dibawah adalah bila dengan menggunakan video card “video card” dari Pinnacle sistem DV 500 yang mempunyai kanal untuk analog.



Langkah merekam video analog.

Langkah dalam proses perekaman video analog”video analog” adalah sebagai berikut :

- Pastikan seluruh peralatan dalam keadaan siap, baik itu sumber video (kamera atau VTR), PC dengan video card-nya, serta TV untuk preview.
- Hubungkan seluruh peralatan secara sistematis dan benar.
- Setelah PC menyala, pastikan software untuk merekam telah tersedia. Biasanya video card khusus juga menyertakan software yang dipakai untuk merekam video. Namun apabila software yang sesuai hardware tidak ada, dapat digunakan bantuan software lain. Misalnya Video Capture, Adobe Premiere, Windows Movie maker, atau Ulead Video Studio.
- Setinglah jalur video input dengan benar, yaitu S – Video atau Composite. Apabila salah dalam setting ini, maka tidak akan keluar gambar pada layar capture.

Hal yang perlu dipertimbangkan bila merekam video analog ke dalam PC antara lain :

- Processor tidak dapat mendigitalkan video analog yang direkam dengan cukup cepat.
- Solusi : pilihlah processor berkinerja tinggi keluaran terbaru.
- Hardisk tidak dapat berputar cukup cepat untuk dapat menulis data analog yang telah diubah ke data digital oleh processor.
- Solusi : pilihlah hardisk jenis SCSI, atau yang mempunyai rpm tinggi.
- Jangan membuka aplikasi lain yang menghabiskan sumber daya sistem pada saat merekam video.
- Apabila hardisk menggunakan format FAT 32, jangan merekam dengan kapasitas melebihi ukuran 4 GB. Karena FAT 32 tidak dapat melakukan hal tersebut. Solusi : bila operasi sistem

adalah Win 2000 maka ganti dengan format NTFS, atau dengan cara memotong– motong perekaman bila tetap menggunakan FAT 32.

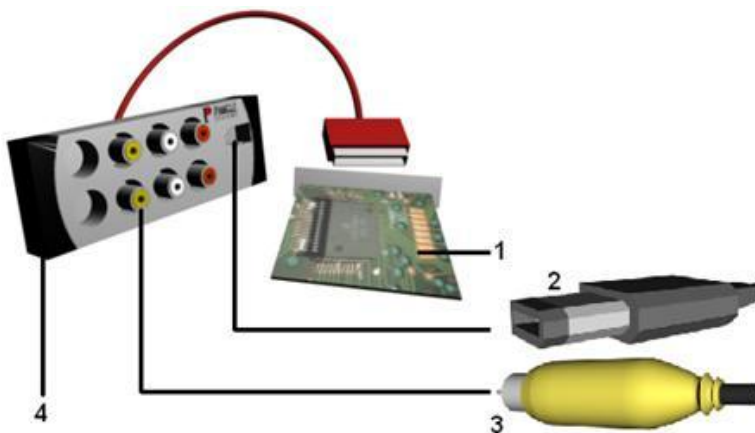
- Jangan menggunakan kabel yang terlalu panjang untuk penghubung antara source (VTR ataupun kamera) dengan PC. Kabel yang terlalu panjang dapat menurunkan kualitas gambar.
 - Bila Card yang digunakan merekam tidak terdapat jalur audio inputnya, maka gunakan bantuan sound card. Pilihlah chanel audio IN atau Auxiliary<!--[if supportFields]> XE “Auxiliary” <![endif]--><!--[if supportFields]><![endif]-->.
 - Bila software memungkinkan user untuk dapat memilih compresor codecnya, maka pilihlah yang paling ringan untuk meringankan beban kerja prosessor. Atau dapat juga dengan cara mengurangi seting kualitas dalam codec.
- Apabila hasil yang diinginkan adalah akan disimpan dalam format video CD, untuk menghemat kerja maka pilihlah video card yang dapat langsung menulis rekaman dalam format Mpeg,

Sistem Digital

Untuk merekam video digital “video digital” dari sumber digital tidak diperlukan video card khusus. Yang diperlukan hanyalah sebuah card dengan nama IEEE 1394 atau lebih dikenal dengan nama Fire Wire Card. Card ini hampir mirip dengan USB (*Universal Serial Bus*), perbedaanya hanyalah pada kecepatan transfer data yang dilakukan. Oleh karena itu ada beberapa kamera video digital yang menggunakan port USB sebagai penghubung antara kamera dan PC. Sekarang ini ada beberapa produk sound Card digital yang menyertakan port Fire Wire selain port untuk MIDI dan Joy Stick.

Bila menggunakan Card IEEE 1394 maka tidak perlu lagi adanya hubungan antar line video analog input–output, atau audio analog input–output. Karena data input sudah merupakan data digital, secara otomatis beban kerja prosessor menjadi lebih berkurang. Selain itu kelebihan sistem perekaman digital ini adalah user dapat mengendalikan semua kontrol device melalui software pada PC. Bila ingin memutar ulang, memainkan atau mulai merekam video pada kamera atau sumber digital lainnya maka user tidak perlu memencet tombol PLAY, REWIND, RECORD yang terdapat pada kamera tersebut, tetapi cukup hanya dengan sekali klik pada mouse maka komputer akan memberi perintah pada kamera untuk mengerjakan itu semua.

Beberapa video card analog yang menyertakan IEEE 1394 antara lain produk Pinnacle System DV500, dan Pinnacle Pro One RTDV. Card ini sangat fleksibel digunakan, karena bila source yang akan direkam buka video digital maka digunakan kanal analognya, demikian pula sebaliknya.



Cara menghubungkan rangkaian digital secara sistematis

Contoh dibawah adalah bila dengan menggunakan video card dari Pinnacle sistem DV 500 yang mempunyai kanal untuk analog dan digital.



Kamera digital punya rangkaian elektronik sendiri dalam mengkompresi data video yang datang dari CCD (*charge coupled device*) sebelum ditulis ke tape digital.

Dengan standart industri codec DV yang tidak menghilangkan data dengan mempertahankan kualitas yang lebih baik, akan menghasilkan gambar dengan kualitas sangat tinggi yang tidak pernah mengalami penurunan kualitas (seperti konversi dari analog ke digital lalu mengekspor kembali ke analog setelah diedit).

Beberapa SoftWare untuk Editing

Program Windows Movie Maker

Windows Movie Maker merupakan program Microsoft Windows XP yang digunakan untuk kegiatan editing video. Program tersebut secara default dapat dicari dalam menu Accessories pada Start menu.



Adapun langkahnya adalah :

1. Buka aplikasi program ini.
2. Setelah semua peralatan telah terhubung dengan benar, tekan tombol Record atau Ctrl + R agar komputer mulai merekam.
3. Bila menggunakan video analog, setelah langkah di atas maka tekan tombol PLAY pada kamera atau VTR.
4. Namun bila menggunakan video digital dan melakukan transfer dengan sistem digital maka begitu tombol record pada program ditekan secara otomatis kamera digital akan berputar memainkan kaset video dan komputer akan merekamnya.
5. Tekan tombol STOP pada program bila telah selesai. Dan tombol STOP pada kamera analog.
6. Simpan file yang telah direkam dengan ekstensi WMV, atau AVI pada tempat yang ditentukan.

Program Ulead Video Studio 7

Kelebihan program Ulead Video Studio 7 adalah dapat menyimpan video yang direkam kedalam hardisk langsung dalam format Mpeg VCD, atau DVD. Dengan demikian user tidak perlu melakukan proses konversi file Avi ke Mpeg, dengan syarat pada saat merekam harus dilakukan dengan sistem digital.



Adapun langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Hubungkan seluruh peralatan dengan benar. Bila user menggunakan Windows XP dan sistem digital, begitu peralatan terhubung dan source digital dalam keadaan ON maka secara otomatis Windows akan memanggil program capturing video.
2. Bila menggunakan sistem analog, setelah langkah nomer 1 diatas selanjutnya adalah buka aplikasi ini.
3. Pilih Tab Capture
4. Pilih Format penyimpanan yang dikehendaki (PAL DV, NTSC DV, VCD, atau DVD).
5. Tentukan di direktori mana file akan disimpan.
6. Tekan tombol Capture Video untuk mulai perekaman. Bila menggunakan sistem digital maka secara otomatis kamera akan memutar kaset begitu tombol record di komputer ditekan.
7. Bila menggunakan sistem analog, tekan tombol PLAY pada kamera atau sumber lainnya.
8. Tekan tombol stop capture bila telah selesai.

Program Adobe Premiere 6.5

Adobe Premiere adalah program yang populer untuk mengedit film berbasis PC. Premiere banyak digunakan oleh amatir maupun profesional untuk menghasilkan film dokumenter ataupun profesional. Premiere menyediakan berbagai macam efek-efek yang dapat disisipkan atau diaplikasikan pada clip-clip hasil pengimporan.



Program Premiere ringan dijalankan pada komputer standar serta tidak memerlukan peralatan yang super canggih. Berikut adalah spesifikasi kebutuhan perangkat komputer untuk editing film.

Kebutuhan Minimum :

- Prosesor Intel Pentium (100% kompatibel).
- Sistem operasi Windows 95, 98, NT atau XP.
- RAM 64MB.
- Harddisk minimum 200MB.
- CD-ROM Drive.
- Monitor 14 “.

Kebutuhan yang dianjurkan :

- Prosesor Intel Pentium 4 (100% kompatibel).
- Sistem operasi Windows 98 SE, 2000, atau XP.
- RAM 256MB.
- VGA Card 4D 32MB.
- Harddisk 40 GB (jika bisa lebih) untuk menyimpan clip sementara. Pilih harddisk cepat proses baca (rpm tinggi).
- CD-RW Drive.
- Monitor 17” (lebih baik lagi apabila NTSC monitor).
- Sound Card dan speaker.
- Analog Converter untuk menerima input signal analog dari kamera.
- Card Acceleration, seperti Matrox dan Pinnacle yang digunakan untuk mempercepat proses render.

Pustaka

- Alim Sumarno, 2003. *Video Editing Digital*. TP Unesa
- Baksin, Askurifai. 2003. *Membuat Film Indie Itu Gampang*. Bandung: Katarsis.
- Bawantara, Agung. 2005. *Panduan Membuat Video Keluarga (Membuat Story Board/Story Line, Teknik Syuting, Teknik Editing, Teknik Mengisi Suara)*. Jakarta: Kawan Putaka.
- Chandra, Handi. 2003. *Profesional Video Editing Premire 6.5*. Palembang: Maxicom.
- Wijaya, Didik. 2003. *Premiere Magic Digital Video Editing*. Bogor: Antero

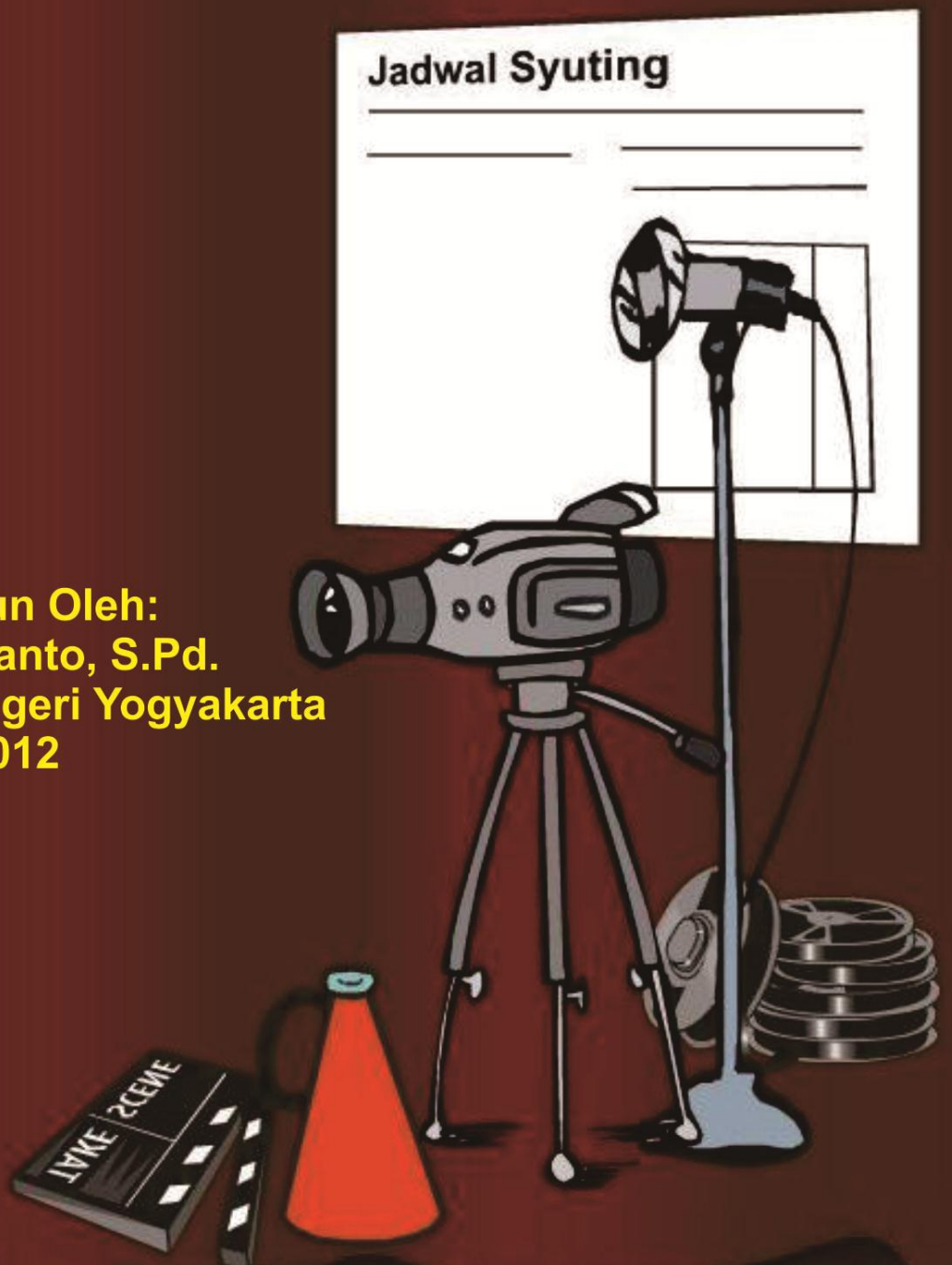
(Dikutib dari <http://thinktep.wordpress.com/2008/11/12/>

Editing)

**MATERI TOT (TRAINING OF TRAINER)
SINEMATOGRAFI REMAJA**

EDITING FILM VIDEO

**Disusun Oleh:
Agus Riyanto, S.Pd.
Universitas Negeri Yogyakarta
2012**



Teknik Pengambilan Gambar



Teknik Pengambilan Gambar

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan berkaitan dengan perangkat kamera. Sebelum melakukan *shooting* ada baiknya jika seorang juru kamera persiapan-persiapan sebagai berikut:

- Penguasaan terhadap perangkat kamera yang akan digunakan. Sebaiknya mengikuti aturan penggunaan yang tertulis pada manual book. Pahami kelebihan dan kekurangannya.
- Setelah paham dengan seluk beluk kamera, pahami juga adegan apa dan teknik yang bagaimana yang diinginkan.
- Membuat *breakdown* peralatan yang akan digunakan seperti baterai, mikrofon, kabel extension, dll.
- Pastikan baterai dalam kondisi prima dan penuh, dan semua fasilitas di kamera berjalan dengan baik.

Dalam kegiatan produksi video/ film, terdapat banyak jenis kamera yang digunakan. Pembagian jenis kamera video/ film dibedakan atas media yang digunakan untuk menyimpan data (gambar & suara) yang telah diambil.

Seperti halnya pada fotografi, gambar yang telah diambil disimpan pada gulungan film. Namun pada kamera jenis ini, disamping gulungan film juga terdapat pita magnetik untuk menyimpan data suara. Dalam 1 detik pengambilan gambar, dibutuhkan sekitar 30 frame film. Adapun jenis film yang digunakan adalah film positif (slide), dimana untuk melihat isinya harus dicuci terlebih dulu di laboratorium film dan diproyeksikan dengan menggunakan proyektor khusus.

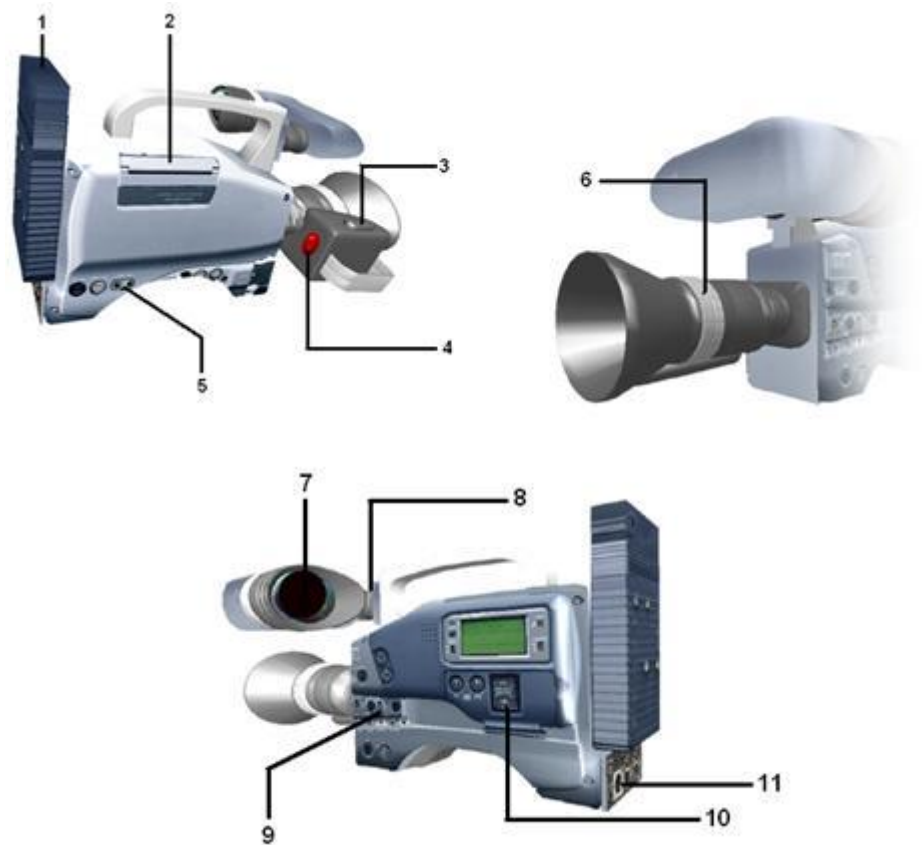
Kamera jenis ini menyimpan data gambar dan suara pada pita magnetik. Secara umum terdapat 2 jenis kamera :

Analog (AV)

Data yang disimpan sebagai pancaran berbagai kuat sinyal (gelombang) pada pita kamera perekam. Macam kamera jenis ini antara lain VHS, S – VHS, 8mm, dan Hi – 8.

Digital (DV)

Kamera perekam video digital menyimpan data dalam format kode biner bit per bit yang terdiri atas rangkaian 1 (on) dan 0 (off). Jenis kamera ini antara lain mini DV, dan Digital 8.



Secara umum bagian-bagian kamera video terdiri atas :

1. Baterai untuk catu daya
2. Tempat kaset
3. Tombol Zoom
4. Tombol Recorder
5. Port Output video / audio (bisa berupa analog ataupun digital)
6. Cincin Fokus
7. Jendela preview (View Fender)
8. Mikrofon
9. Tombol kontrol cahaya

10. Tombol Player (untuk memainkan kembali video).

11. Terminal DC Input.

Teknik Dasar Pengambilan Gambar

Disampaikan pada ToT (Training of Trainer) Pengembangan Ekskul Sinematografi Remaja
(13-14 Oktober 2012, Lab Jur. KTP FIP UNY)

Dalam sebuah produksi broadcast maupun film maka peran seorang cameraman atau juru camera merupakan ujung tombak dalam sebuah hasil – meskipun kandangkala cameraman hanya berlaku sebagai operator dengan kendali mutlak sutradara, namun tak akan mendapatkan hasil yang prima jika sang cameraman tidak memahami seluk-beluk dan kaidah dasar pengambilan gambar. Menurut pemahaman saya cameraman yang baik adalah seseorang yang mengerti tentang penyutradaraan dan sebaliknya seorang sutradara yang handal adalah seseorang yang menguasai camera atau paling tidak pernah menjadi cameraman sebelumnya. Dua keahlian ini sangat berkaitan dan besinergi.

Yang perlu diperhatikan bagi seorang cameraman adalah bagaimana dapat melakukan pengaturan/penataan dan penempatan secara tersusun terhadap unsur-unsur gambar dalam suatu peristiwa (scene per scene) yang diambil secara keseluruhan, menyampaikan tujuan dan maksud/arti ke dalam frame/bingkai. Hal ini erat kaitannya dengan rasa seni, perasaan dan ekspresi seseorang. Ingat, bahwa keahlian cameraman dalam suatu produksi audio visual sangat mewakili mata penontonya. Meskipun eksekusi akhir akan di poles lagi oleh seorang editor, namun cameraman juga merupakan penentu. Hasil editing tidak akan sempurna jika gambar yang dihasilkan kameraman tidak bermutu. Bagi saya, editor yang baik adalah seseorang yang menguasai tehnik pengambilan gambar dan sebaliknya cameraman yang handal adalah seseorang editor yang baik pula.

Untuk itu, setidaknya sebagai seorang cameraman pemula harus memiliki pengetahuan tentang kaidah-kaidah dasar tehnik pengambilan gambar yang baku dan berlaku secara international, seperti:

1. FRAMING

Pedoman penempatan unsur-unsur gambar ke dalam bingkai. Yang bertujuan menempatkan suatu objek pada komposisi yang baik serta terpenuhinya unsur keseimbangan bingkai bagian kiri dan bingkai bagian kanan, juga bagian atas dari bingkai dan bagian bawah.

2. HEAD ROOM

Pertemuan titik perhatian akan membentuk batasan ruang diatas kepala sebesar sepuluh persen dari bingkai yang ada di sebut head room

3. LOOKING ROOM

Dan untuk menunjukkan jarak pandang suatu objek harus memberi ruang di depan lebih luas dibanding ruang belakang, istilah ini disebut Looking Room

4. WALKING ROOM

Untuk pengambilan gambar objek (orang atau kendaraan) yang sedang bergerak ke depan, harus memberikan ruang di depan objek untuk menunjukkan arah lebih luas dibanding dibagian belakang

5. SHOT SIZE (UKURAN GAMBAR)

a. LONG SHOT

Yang tergolong dalam LONG SHOT adalah:

- 1) EXTREME/EXTRA LONG SHOT (E.L.S) adalah pengambilan gambar suasana atau tempat yang tidak memiliki batasan ukuran, sedang objek hampir tidak terlihat.
- 2) LONG SHOT (L.S) adalah pengambilan gambar suasana dimana batasan objek sepertiga dari bingkai atau frame, latar belakang lebih dominan.
- 3) FULL SHOT (F.S) adalah pengambilan gambar objek dimana batasan objek mulai kepala sampai ujung kaki.
- 4) KNEE SHOT/MEDIUM LONG SHOT (K.S/M.L.S) adalah pengambilan gambar objek dimana batasan objek mulai ujung kepala sampai lutut.

b. MEDIUM SHOT

Yang tergolong dalam MEDIUM SHOT adalah:

- 1) MEDIUM SHOT (M.S) adalah pengambilan gambar objek dimana batasan objek mulai dari ujung kepala sampai pinggang.
- 2) MEDIUM CLOSE UP (M.C.U) adalah pengambilan gambar objek dimana batasan objek dari mulai ujung kepala sampai dada atau batasan saku.

c. CLOSE UP

Yang tergolong dalam CLOSE SHOT antara lain:

- 1) CLOSE UP (C.U) adalah pengambilan gambar objek dengan batasan objek mulai dari ujung kepala sampai dengan dibawah pundak.
- 2) BIG CLOSE UP (B.C.U) adalah pengambilan gambar objek dimana batasannya ujung kepala sampai dengan bawah dagu, biasanya untuk menunjukkan ekspresi
- 3) VERY CLOSE UP (V.C.U) adalah pengambilan gambar objek dimana batasannya mulai dari dahi atau di bawah rambut sampai dagu
- 4) EXTREME/EXTRA CLOSE UP (E.C.U) adalah pengambilan gambar detail dari bagian objek orang misalkan mata, telinga, tangan dll.

6. CAMERA ANGLE(SUDUT PENGAMBILAN KAMERA)

Sudut pengambilan kamera yang dipergunakan untuk mengambil gambar sebuah objek akan mempengaruhi sikap atau psikologis penontonnya, antara lain:

- a. **HIGH ANGLE**
- b. **EYE ANGLE**
- c. **LOW ANGLE**

7 PERGERAKAN LENS CAMERA

Dalam suatu tayangan televisi atau film kita dapati pengambilan gambar yang fantastis diantaranya pengambilan gambar terhadap suatu objek dengan menggunakan wide lens/luas kemudian mendekat secara perlahan dengan menggunakan narrow lens/tele. Dan ini disebut PERGERAKAN LENS ZOOM dengan penggunaan dua jenis yakni:

- a. **ZOOM IN**, adalah pengambilan gambar terhadap suatu objek dengan menggunakan narrow lens/luas kemudian mendekat secara perlahan-lahan, ini berarti secara psikologis adanya pusat perhatian yang utama (point interest).
- b. **ZOOM OUT**, adalah pengambilan gambar terhadap suatu objek dengan menggunakan narrow lens/tele kemudian menjauh secara perlahan dengan menggunakan wide lens berarti juga menjauhkan pusat perhatian

8. PERGERAKAN PADA POROS PENYANGGA (TRIPOT) DAN BADAN CAMERA

Yakni ada 2 gerakan yang disebut PAN dan TILT dan ada TRACK, CRAB (TRUCK), SWING, PEDESTAL DAN CRANE.

- a. **PAN LEFT** : adalah pengambilan gambar dengan melakukan pergerakan kamera masih dalam poros kearah kiri
- b. **PAN RIGHT** : adalah pengambilan gambar dengan melakukan pergerakan kamera masih dalam poros kearah kanan
- c. **PANNING** : adalah pengambilan gambar dengan melakukan pergerakan kamera masih dalam poros yang berfungsi menjelaskan macam-macam objek yang masih berhubungan
- d. **TILT UP** : adalah pengambilan gambar dengan maksud menunjukkan ketinggian dan keutuhan suatu objek mulai dari bawah ke atas
- e. **TILT DOWN** : adalah pengambilan gambar dengan maksud menunjukkan kerendahan dan keutuhan suatu objek mulai dari atas ke bawah
- f. **TILT ING** : adalah pengambilan gambar untuk menunjukkan kontinuitas/kesinambungan suatu gambar satu ke gambar lainnya
- g. **TRACK** : pergerakan seluruh badan camera yang mengubah pandangan penonton terhadap suatu objek seolah-olah mendekat dengan wide lens/tanpa menggunakan zoom, sehingga terlihat tidak mengubah background sedangkan objek semakin dekat, gerakan camera secara vertical maju mundur. TRACK diklasifikasikan dua bagian yakni, TRACK IN dan TRACK OUT
- h. **CRAB (TRUCK)** : pergerakan kamera dengan mengambil suatu objek secara horizontal dari kanan/crab right ke kiri/crab left
- i. **SWING** : paling menarik jenis dari pergerakan adalah pergerakan camera bagian membentuk setengah lingkaran/diagonal ke kiri/swing left atau ke kanan/swing right

disebut juga SWING, terutama bila pergerakan diawali mulai dari bagian bawah objek menuju bagian atas

- j. PADESTAL : adalah pergerakan kamera secara vertical ke atas dan ke bawah dengan menggunakan alat penyanggah kamera yang umum disebut pedestal
- k. CRAINE : pergerakan seluruh badan atau penyangga kamera dengan menggunakan leher layaknya katrol. Craine adakalanya ditunggangi oleh juru kamera dan peralatannya ada juga yang tidak.

Istilah-istilah lain dalam teknik pengambilan gambar:

- *One Shot (1S)* : Pengambilan gambar satu objek.
- *Two Shot (2S)* : pengambilan gambar dua orang.
- *Three Shot (3S)* : pengambilan gambar tiga orang.
- *Group Shot (GS)*: pengambilan gambar sekelompok orang.
- *Framing* : objek berada dalam *framing Shot*. *Frame In* jika memasuki bingkai dan *frame out* jika keluar bingkai.
- *Walk In* : Objek bergerak mendekati kamera.
- *Walk Away* : Objek bergerak menjauhi kamera.

Teknik ini dikatakan lain karena tidak hanya mengandalkan sudut pengambilan, ukuran gambar, gerakan kamera dan objek tetapi juga unsur- unsur lain seperti cahaya, properti dan lingkungan. Rata-rata pengambilan gambar dengan menggunakan teknik-teknik ini menghasilkan kesan lebih dramatik.

- *Backlight Shot*: teknik pengambilan gambar terhadap objek dengan pencahayaan dari belakang.
- *Reflection Shot*: teknik pengambilan yang tidak diarahkan langsung ke objeknya tetapi dari cermin/air yang dapat memantulkan bayangan objek.
- *Door Frame Shot*: gambar diambil dari luar pintu sedangkan adegan ada di dalam ruangan.
- *Artificial Framing Shot*: benda misalnya daun atau ranting diletakkan di depan kamera sehingga seolah-olah objek diambil dari balik ranting tersebut.
- *Jaws Shot*: kamera menyorot objek yang seolah-olah kaget melihat kamera.
- *Framing with Background*: objek tetap fokus di depan namun latar belakang dimunculkan sehingga ada kesan indah.

- *The Secret of Foreground Framing Shot*: pengambilan objek yang berada di depan sampai latar belakang sehingga menjadi perpaduan adegan.
- *Tripod Transition*: posisi kamera berada diatas tripod dan beralih dari objek satu ke objek lain secara cepat.
- *Artificial Hairlight*: rambut objek diberi efek cahaya buatan sehingga bersinar dan lebih dramatik.
- *Fast Road Effect*: teknik yang diambil dari dalam mobil yang sedang melaju kencang.
- *Walking Shot*: teknik ini mengambil gambar pada objek yang sedang berjalan. Biasanya digunakan untuk menunjukkan orang yang sedang berjalan terburu-buru atau dikejar sesuatu.
- *Over Shoulder* : pengambilan gambar dari belakang objek, biasanya objek tersebut hanya terlihat kepala atau bahunya saja. Pengambilan ini untuk memperlihatkan bahwa objek sedang melihat sesuatu atau bisa juga objek sedang bercakap-cakap.
- *Profil Shot* : jika dua orang sedang berdialog, tetapi pengambilan gambarnya dari samping, kamera satu memperlihatkan orang pertama dan kamera dua memperlihatkan orang kedua.

Pustaka

- Baksin, Askurifai. 2003. *Membuat Film Indie itu Gampang*. Bandung: Katarsis.
- Bawantara, Agung. 2005. *Panduan Membuat Video Keluarga (Membuat Story Board/Story Line, Teknik Syuting, Teknik Editing, Teknik Mengisi Suara)*. Jakarta: Kawan Putaka.
- Widagdo, M Bayu & Gora S, Winastwan. 2004. *Bikin Sendiri Film Kamu (Panduan Produksi Film Indonesia)*. Yogyakarta: PD. Anindya

**PEMBELAJARAN SINEMATOGRAFI
PADA ERA TEKNOLOGI INFORMASI & KOMUNIKASI
SERTA IMPLIKASINYA DALAM MEREDAM KENALAKAN REMAJA**

Oleh: Estu Miyarso, M.Pd.*)

A. Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian dari kehidupan umat manusia saat ini. Hampir seluruh aktivitas umat manusia tidak akan terlepas dari peran teknologi informasi. Baik untuk aktivitas pribadi apalagi aktivitas yang berkaitan dengan interaksi antar sesama manusia.

Kemajuan TIK dewasa ini telah berkembang begitu pesat. Bahkan kecepatan kemajuan dan perkembangannya dalam bentuk penemuan atau inovasinya jauh melebihi kecepatan atas pemerataan dan implementasi dari produk TIK itu sendiri di masyarakat.

Pada tataran praksis, sebagian masyarakat yang memang dari awal belum sempat menguasai atau paling tidak memahami TIK, akan semakin merasa tergilas oleh roda perputaran jaman. Jangankan untuk bisa menguasainya, belum sempat membeli atau mendapatkan suatu produk tertentu sudah muncul produk atau tipe lain yang lebih baru. Belum lagi terpikirkan, bagaimana kemampuan penguasaan TIK ini menjadi kemampuan kolektif secara merata?

Di sisi lain, kemajuan dan perkembangan TIK memiliki dampak negatif terutama dalam penyebaran beragam informasi yang masih sulit dikendalikan. Semua lapisan masyarakat saat ini bisa dengan mudah mengakses informasi seluas-luasnya terutama mereka yang sedang menginjak usia remaja.

Usia remaja yang merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa memang paling rentan dalam mengakses “kebablasan informasi”. Tidak sedikit remaja dan pelajar sekolah yang larut hingga terjerumus pada tindakan asosial, amoral, maupun asusila. Banyak diantara aksi dan tindakan tercela tersebut justru terinspirasi dari tayangan teknologi TIK hingga merenggut korban jiwa maupun kehormatannya.

Tentunya sangat tidak bijaksana apabila semua pihak hanya bisa menyalahkan tanpa memberikan solusi konkret terhadap remaja dan permasalahannya. Akan lebih efektif bila

solusi yang ditawarkan, terkait erat dengan faktor fisik, psikologis, maupun orientasi sosial kejiwaan pada usia remaja ini.

Usia remaja termasuk usia yang sangat potensial untuk bisa menciptakan suatu prestasi ataupun karya monumental yang baik bagi dirinya maupun masyarakat. Banyak sosok remaja yang berhasil mencatatkan dirinya dalam sejarah republik ini dengan berbagai prestasi yang telah dicapainya, baik dengan memenangkan berbagai olimpiade ilmu pengetahuan tingkat dunia seperti olimpiade matematika, fisika, kimia, dan lain sebagainya, hingga menciptakan karya-karya anak negeri yang tidak kalah bersaing dengan remaja-remaja lain dari luar negeri.

Untuk itu, upaya mengarahkan remaja dan pelajar sekolah dalam kegiatan positif dan produktif yang bisa memberikan kesempatan berekspresi, beraktualisasi, sekaligus memberikan tantangan dan keasyikan tersendiri sebagai bentuk wahana penyaluran bakat, minat, sekaligus mengasah prestasi dan kompetensi bagi remaja sangat diperlukan. Salah satu upaya tersebut adalah melalui kegiatan ekstrakurikuler sinematografi atau “Movie Maker Remaja” yang belum banyak diselenggarakan di sekolah. Kegiatan ini memiliki prospek yang bagus sebab bisa bermanfaat bagi diri siswa sendiri maupun sekolah. Selain bertambahnya wawasan dan keterampilan alternatif, pelajar atau remaja juga dapat mengembangkan *skill* individu yang dimilikinya. Lebih dari itu, kegiatan ini juga menjadi potensi keunggulan tersendiri bagi institusi sekolah baik dalam peningkatan citra diri maupun *income generating* bila dikelola secara optimal.

B. Hubungan antara Sinematografi, Film (Cinema), dan Video sebagai Teknologi Audiovisual

Sinematografi secara etimologis berasal dari bahasa Latin yaitu; Kinema (gerak), Photos (cahaya), Graphos (lukisan/ tulisan). Jadi sinematografi dapat diartikan sebagai aktivitas melukis gerak dengan bantuan cahaya. Menurut Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia (Aka Kamarulzaman: 2005, 642) Sinematografi diartikan sebagai ilmu dan teknik pembuatan film atau ilmu, teknik, dan seni pengambilan gambar film dengan sinematograf.

Sinematograf itu sendiri berarti kamera untuk pengambilan gambar atau shooting, dan alat yang digunakan untuk memperoyeksikan gambar-gambar film. Sedangkan sinema (cinema) diartikan sebagai gambar hidup, film, atau gedung bioskop.

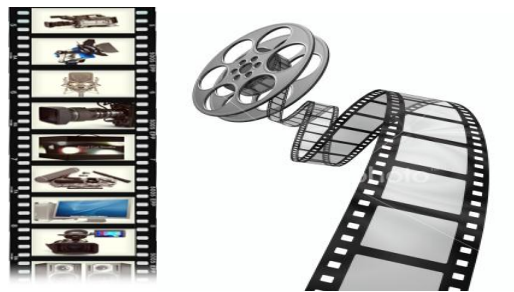
Film (movie atau cinema) merupakan produk atau buah karya dari kegiatan sinematografi. Film sebagai karya sinematografi merupakan hasil perpaduan antara kemampuan seseorang atau sekelompok orang dalam penguasaan teknologi, olah seni, komunikasi, dan manajemen berorganisasi. Secara detail keempat kompetensi tersebut berikut ruang lingkupnya dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1
Ruang Lingkup Kompetensi dalam Sinematografi

No.	Kompetensi	Ruang Lingkup
1.	Teknologi	Teknologi optik, mekanik, elektromagnetik, laser, hingga digital komputerized.
2.	Olah seni	Peran (dramatical), tata cahaya (warna), tata suara, tata rias, kostum, art desain indoor/ outdoor, dan sebagainya.
3.	Berkomunikasi	Termasuk seluruh komponen komunikasi dan teknik penyampaiannya, khususnya lambang-lambang visual sebagai pesan utamanya.
4.	Manajemen organisasi	Organisasi dan komponennya, termasuk manajemen sumber daya manusia (SDM), manajemen anggaran, produksi, dan pemasaran.

Adapun video dapat dimaknai sebagai salah satu dari sinematograf. Perbedaan yang sangat mencolok adalah bahwa dalam perkembangan awalnya, sinematograf hanya mampu merekam gambar geraknya saja tanpa suara, adapun kamera video sudah mampu merekam gambar dan suara sekaligus. Mengenai rincian teknologi video ini akan dijelaskan lebih lanjut dalam pokok pembahasan selanjutnya.

Berdasarkan uraian singkat di atas, dapat dikatakan bahwa film, video, dan sinematografi merupakan unsur sekaligus bentuk dari teknologi audiovisual.



C. Unsur-unsur dalam Sinematografi

1. Unsur Utama

Unsur utama terdiri dari visual gerak, audio, dan jalan cerita.

- **Visual gerak**, berupa lambang-lambang komunikasi visual yang disajikan dengan metode Fotografi yaitu ”tanpa cahaya, maka tak ada gambar”. Bentuk komunikasi tersebut dapat berupa tampilan visual secara verbal maupun non verbal yang mengandung nilai estetik, artistik, maupun dramatik.
- **Audio**, seiring dengan perkembangan zaman, sinematografi merupakan bentuk produk teknologi *audiovisual* pertama yang memadukan unsur audio dan visual. Saat ini unsur audio berperan besar untuk memperjelas maupun mempertegas pesan informasi maupun komunikasi yang terkandung pada unsur visual sinematografi.
- **Jalan Cerita**, tidak seperti gambar diam yang dapat ditafsirkan sendiri oleh yang melihatnya (satu gambar mewakili seribu kata), suatu karya sinematografi relatif memiliki makna yang universal dari berbagai penonton yang melihatnya. Hal ini ditunjukkan melalui rangkaian gambar bergerak yang mengandung urutan jalan cerita. Namun, jalan cerita juga terikat dan dibatasi oleh keterbatasan waktu atau durasi film.

2. Unsur Penunjang

Unsur penunjang Film dalam sinematografi antara lain seting, properti, dan efek.

- **Seting**, atau lingkungan tempat pengambilan gambar. *Set* adalah tata ruangan yang menjadi obyek visual untuk tiap adegan. Merupakan unsur penguat jalan cerita baik yang diambil secara alami maupun didesain sedemikian rupa (buatan) sebagai bagian dari properti. Agar tidak terjadi salah paham tentang ukuran, warna, riasan dan jumlah perabot dalam sebuah *set*, konfirmasi ulang dengan sutradara dan penata fotografi.
- **Properti**, meliputi kostum, tata rias, dan segala perlengkapan yang diperlukan untuk lebih memberikan kesan alami maupun dramatis pada cerita yang akan direkam melalui kamera atau di luar frame kamera, termasuk segala peralatan dan perlengkapan produksi yang diperlukan.



- **Efek**, meliputi efek gambar, suara, cahaya, transisi waktu, hingga spesial efek yang didesain secara animasi melalui program komputer agar lebih memberikan kesan dramatis pada cerita.

D. Fungsi Film (dari segi isi pesannya)

Fungsi sebuah film tidak terlepas dari sudut pandang siapa yang menilainya. Masing-masing memiliki perspektif yang beragam, diantaranya:

1. Sudut Budayawan

- Film berfungsi sebagai produk budaya. Hal ini bisa dilihat dari teknik pembuatannya, penyajiannya, seting ceritanya, maupun konteks isinya.
- Film sebagai media komunikasi massa. Merupakan media yang efektif secara massal untuk menyampaikan tujuan dan nilai tertentu.



2. Sudut Pengusaha

- Film sebagai komoditas. Baik sebagai penghasilan individu, institusi, hingga menjadi pemasukan atau pendapatan suatu negara.
- Sebagai Produk/ Jasa Penjualan dan Penyewaan. Baik dari proses produksi, hingga distribusi pemasaran produk film jadi.



3. Sudut Pemerintah

- Film sebagai sarana penyampai informasi, terkait dengan regulasi maupun deregulasi aturan kebijakan yang dikeluarkan pemerintah.
- Sebagai sarana propaganda termasuk agenda politik kekuasaan.

4. Sudut Seniman Film

- Film sebagai media aspirasi masyarakat. Film merupakan media komunikasi satu arah yang bisa dimanfaatkan oleh siapapun baik secara *top down* maupun *boton up* yang biasanya berisi kritik sosial maupun kritik atas kebijakan pemerintah.
- Media aktualisasi & ekspresi seni. Film merupakan wahana yang paling bernilai eksklusif bagi sebagian besar artis untuk beraktualisasi sekaligus mengekspresikan segala potensi yang dimilikinya.

5. Sudut Masyarakat

- Sebagai sumber informasi. Baik untuk tujuan pendidikan atau penerangan sekaligus hiburan bagi masyarakat. Saat ini, hampir sebagian besar masyarakat Indonesia mengandalkan media audiovisual (TV) sebagai sumber informasi utama karena sifatnya yang murah meriah.
- Wahana berkumpulnya keluarga. Film sebagai wahana hiburan maupun sumber informasi keluarga, masih menjadi sarana perekat (hubungan silaturahmi) yang efektif antar anggota keluarga meskipun pada kasus tertentu justru dapat terjadi sebaliknya.

E. Jenis-jenis Film

Jenis atau *genre* film antara lain dapat dilihat dari segi isinya, target penonton, tokoh pemerannya, dan durasi waktu tayangannya.

1. **Dari isinya,** *genre* film dibedakan menjadi film fiksi (cerita rekaan) dan non fiksi (kisah nyata termasuk dokumentasi, news, dan gambar faktual). Yang termasuk film non fiksi adalah film dokumenter. Film ini berisi tentang alam, segala kehidupan flora, fauna maupun

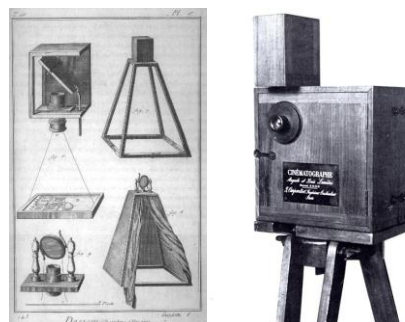
manusia yang beragam. Sedangkan kelompok film fiksi mencakup drama, *suspense* atau *action*, *science fiction*, horor dan film musikal. “Ada Apa Dengan Cinta” termasuk film drama. Sekuel film “*Terminator*” dan “*Die hard*” termasuk film *action*. “*Crouching Tiger Hidden Dragon*” mewakili film *action* non barat sering disebut film silat. Film “*Star Wars*” dan “*Jurassic Park*” termasuk dalam *science fiction*. “Jelangkung” termasuk film horor. “Petualangan Sherina” termasuk film musikal.

2. **Dari penonton yang ditargetkan**, film dibedakan menjadi beberapa jenis: film anak, remaja, dewasa dan segala umur. “Petualangan Sherina” termasuk film anak-anak. “Ada Apa Dengan Cinta” termasuk film remaja. Kebanyakan film laga di bioskop dibuat untuk dewasa. “Harry Potter” dan “Lord of The Rings” dibuat untuk segala umur.
3. **Dari segi pemerannya**, film bisa dibedakan menjadi dua kelompok yaitu film yang ditokohkan secara animasi dan non animasi. Film animasi tidak hanya diperuntukan bagi anak-anak tapi bisa untuk segala usia.
4. **Dari segi durasi**, film bisa dikelompokkan menjadi film panjang dan film pendek. Film panjang biasanya berdurasi 60 menit atau lebih. Film pendek sesuai kesepakatan beberapa festival film berdurasi kurang dari 60 menit. Spot iklan, video klip, film pembelajaran (instruksional), film *independent* (*indie film*) termasuk dalam kategori film pendek karena durasinya kurang dari 40 menit.

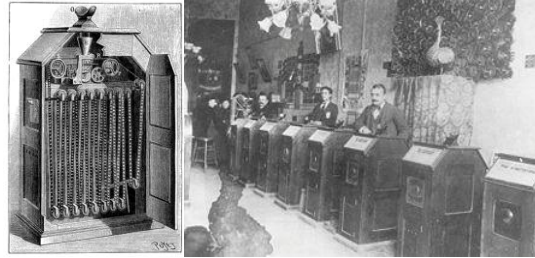
F. Sejarah Teknologi Perekaman Audiovisual

1. Teknologi Film Seluloide

- **Th. 1864** film masih merupakan embrio. **Film sebagai embrio** merupakan gabungan dari penemuan: teknologi mekanik, kimia, dan optik (lensa fotografi). Para pelopornya antara lain; Louis Ducos du Hauron, Leonardo da Vinci, Thomas Alfa Edison



- **Thomas Alfa Edison** berhasil menciptakan sebuah alat *kinetoscope* atau kotak berisi rangkaian gambar bergerak yang cara pengoperasiannya dengan mengintip melalui lubang kecil pada salah satu sisinya.



- **Auguste & Louis Lumiere (Lumiere bersaudara)** berhasil menciptakan *Cinematographe* yaitu kamera film seluloide yang juga berfungsi sebagai proyektor. Alat ini hasil modifikasi dari alat ciptaan Thomas Alfa Edison yaitu *Cinematographe*. Hal ini menandai dimulainya era pertunjukan film untuk orang banyak.
- Tanggal **28 Desember 1895** pertama kali di dunia puluhan orang berada dalam satu ruangan guna menonton film yang diproyeksikan ke sebuah layar lebar. Lumiere bersaudara menyewa *Grand Cafe* sebuah ruangan bilyard tua di bawah tanah di Boulevard Des Capucines Paris yang kemudian dikenal sebagai ruang **bioskop pertama di dunia**.
- **Gedung Bioscope I di Amerika** disebut **Nickel-odeon**. Artinya (5 sen dolar – Arena pertunjukan). **Th. 1907** Leede Forest menemukan **Audion** (tabung triode elektron) sebagai pelengkap peralatan proyektor.
- **Th. 1926 Film berwarna (bisu) pertama** berjudul *Black Pirate* dengan sistem technicolour-trademark. Dalam era film bisu, pertunjukan film umumnya diiringi musik secara langsung (*live music performance*). Jadi sebenarnya film itu disajikan dengan suara, tidak sepenuhnya hening.
- **Th. 1927** dibuat **film bersuara (backsound)** berjudul “*Don Juan*”. **Film real audio pertama** berjudul “*The Jazz Singer*” (Sutradara: Alan Crosland, **1927, hitam putih**) dengan pemeran Al Johnson sutrada Alan Crosland. Inilah film pertama di dunia yang menyajikan secara lengkap musik, dialog dan nyanyian.
- **Film cerita panjang pertama di dunia** yang dibuat dengan sistem *Technicolor* adalah *Black Pirate* (Sutradara: Albert Parker, **1928, bisu**) *Technocolor* kemudian berkembang menjadi merk dagang dan digunakan sebagian besar film berwarna sesudahnya. Dalam **tahun 1920-1930** an film “bicara” belum tentu berwarna dan sebaliknya.

- **Film “bicara” pertama di Indonesia** adalah “Terpakasa Menikah” (Sutradara, Penanata Fotografi dan Suara: **G. Krugners, 1932**). Film itu dipromosikan sebagai berikut: “100% bitjara dan njanji, lebih terang, bagoes, kocak dan ramai dari Njai Dasima.....”
- Tahun **1952** menandai awal produksi film berwarna pertama di Indonesia *Rodrigo de Villa* (Sutradara Gregorio Fernandez, Rempo Urip) seluruhnya dikerjakan di Studio LVN Manila Filipina. Mulai tahun 1968 baru muncul “musim warna” dalam produksi film Indonesia, semua film diproduksi *dengan full color* hingga sekarang.

2. Era Teknologi Video

Teknologi produksi film telah berkembang pesat hingga saat ini. Ditemukannya pita video tahun 1970-an telah mengungguli film dari segi kemudahan pembuatan (biaya produksi) sekaligus penyajiannya. Video dapat merekam gambar dan suara sekaligus, sedangkan film *seluloide* hanya dapat merekam gambar. Untuk merekam suara pada film seluloide digunakan medium rekam lain semisal DAT (*digital audio tape*) secara terpisah.

Kelebihan lainnya adalah bobot kamera video yang relatif lebih ringan dan mudah dioperasikan. Orang tidak harus mahir mengoperasikan kamera film atau kamera video profesional (yang besar dan berat). Saat ini, hanya dengan kamera *handycam* sebuah produk film bisa dengan mudah diciptakan.

Ada tiga jenis kamera video sebagai alat perekam. Masing-masing tipe menggunakan bahan perekam yang berbasis pita (kaset) video dengan kualitas yang berbeda, yaitu:

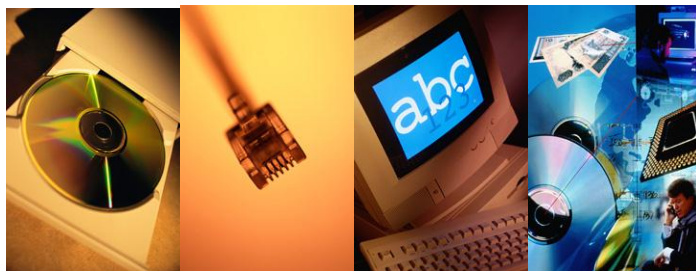
Tabel 2.
Jenis Kamera Video, kaset, dan konversi gambar yang dihasilkan

Jenis Kamera Video	Jenis Kaset	Konversi Gambar	
		Analog	digital
Standar Profesional	BCN	√	
	BVH	√	
	Humatic	√	√
	Betacam	√	√
Standar Semi Pro	SVHS	√	
	DVC Pro	√	√
	DV Cam	√	√
	Mini DV	√	√
	V8	√	
	H, Hi-8	√	
Standar <i>Home Use</i>	Betamac	√	
	VHS	√	

Pada teknologi video, dikenal dua format yang sudah menjadi standar internasional yaitu format PAL dan format NTSC. Kedua format ini tidak *kompatible* satu sama lain sebab satuan frame tiap detiknya (*frame per second/fps*) berbeda. Format NTSC jumlah *frame* tiap detiknya antara 29-30 sedangkan format PAL jumlah *frame* tiap detiknya 25 buah. Hal ini harus diperhatikan terutama pada saat akan mengeditnya maupun menayangkannya dalam player tertentu, di mana tidak semua perangkat elektronik *kompatible* satu format dengan format lainnya.

3. Era Teknologi *Digital*

Pada saat ini hampir semua produk media elektronik sudah menggunakan sistem teknologi *digital*, demikian halnya dengan produk kamera video. Digitalisasi kamera video yaitu proses mengubah sinyal gambar yang ditangkap lensa menjadi kode *binner* (pasangan angka 0 dan 1 yang membangun sistem komputer seluruh dunia). Bahan perekam film yang digunakan tidak lagi menggunakan pita kaset video tapi sudah dalam bentuk piringan cakram optik dalam format CD, DVD, atau dalam bentuk *stick/ disk memory* hingga *hardisk*. Format file out put video yang dihasilkan tidak hanya dalam bentuk .avi dan .dat, tapi sudah berkembang secara variatif diantaranya .mpg1, .mpg2, .mov, .flv, dan sebagainya.



Pada era digital ini, proses pengambilan (perekaman) gambar dan suara video tidak selalu menggunakan kamera video shooting tapi cukup melalui pesawat handpone atau digital kamera photo yang memiliki fasilitas kamera video, juga bisa menggunakan kamera web (*webcam*), kamera tersembunyi (*hidden camera*) dalam bentuk kamera CCTV, kancing baju, bollpoint, bross, dan sebagainya. Berikut ini tabel jenis alat dan bahan perekam digital video serta variasi format file video yang dihasilkannya:

Tabel 3
Jenis Alat Perekam Digital Video, bahan, dan format out putnya

Alat Perekam	Bahan dan Out Put Perekaman	Variasi Format File Video
Kamera Video Shooting	Kepingan DVD	.Mpeg1, .mpeg2, .avi
	Eksternal Stik Memori	.avi, mpeg1
Kamera Digital Photo	Eksternal Stik Memori	.avi, mpeg1, flv, mov, dsb.
Kamera Web Internet	Hardisk	.flv. avi, .mov, .mpeg1, dsb.
Kamera Tersembunyi	Hardisk	.flv. avi, .mov, .mpeg1, dsb.
	Eksternal stick memori	.avi, mpeg1

G. Bentuk Penyajian Teknologi Audiovisual

Pada saat ini, ada tiga bentuk penyajian teknologi audiovisual. Ketiga bentuk penyajian tersebut merupakan aplikasi dan hasil pengembangan dari sinematografi. Meski demikian, secara teknis pembuatannya ada yang sudah tidak lagi menggunakan alat sinematograf atau kamera shooting. Ketiga bentuk penyajian itu yakni penyajian secara linier atau non interaktif, semi interaktif, dan penyajian non linier atau interaktif.

Pertama, penyajian yang linier atau non interaktif memiliki ciri yaitu film atau video hanya ditayangkan dari awal hingga akhir tanpa intervensi apapun dari audience. Penyajian ini memposisikan audience sebagai penonton yang pasif. Contohnya: tayangan di bioskop maupun televisi.

Kedua adalah penyajian yang semi interaktif yaitu film atau video yang ditayangkan dengan campur tangan audience. Namun demikian, intervensinya masih sangat terbatas antara lain baru sebatas pengontrolan volume suara, penghentian sementara (*pause*), dan pencarian bagian adegan tertentu dalam suatu tayangan film atau video melalui menu atau tombol *stoped*, *rewind*, *fast*, dan sebagainya pada player. Contohnya: tayangan video dengan berbagai format pada player VCD, DVD, maupun PC (*personal computer*).

Ketiga, penyajian yang interaktif atau non linier. Di mana audience tidak lagi berposisi sebagai penonton tapi sudah menjadi *user* (pengguna). Pada bentuk ini, user bisa mengintervensi secara lebih luas selama film atau video tersebut ditayangkan atau dijalankan. User dapat memilih atau mengatur karakter tokoh dalam tayangan tersebut sesuai hatinya. Bahkan, user bebas memilih dan mengatur asesoris tokoh, seting, hingga memodifikasi jalan ceritanya. Penyajian ini banyak ditayangkan dalam bentuk *videogame*

dengan piranti PC, Handpone (HP), maupun *playstation* (PS). Format video yang terbaca secara digital untuk *videogame* ini berupa MP4,MP5, dan sebagainya



H. Implikasi Sinematografis Bagi Masyarakat

Sinematografi sebagai suatu kajian ilmu nampaknya tidak perlu disangsikan lagi. Eksistensinya justru semakin terlihat pada era digital multimedia saat ini.

Dalam bahasa yang sama, penulis sering menyampaikan bahwa meskipun secara harfiah sinematografi diartikan sebagai ilmu yang mempelajari tentang teknik atau seni dalam pengambilan gambar gerak (pembuatan film), namun itu tidak berhenti pada hal-hal yang bersifat teknis saja. Lebih dari itu, dalam sinematografi dijelaskan dasar filosofis mengapa suatu teknik pengambilan gambar tertentu harus di ambil? bagaimana metodenya? Dan untuk kepentingan atau maksud apa?

Dengan memahami apalagi mampu menguasai keterampilan sinematografis, peluang seseorang terutama pelajar SMA untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya semakin terbuka lebar. Secara praktis, hampir semua pengembangan media audiovisual baik dalam bentuk media massa elektronik hingga multimedia pembelajaran individu (TIK) bertumpu pada kompetensi maupun *skill* sinematografis sebagai dasar pijakannya di samping kemampuan komputer dasar dan desain grafis saat ini.

Singkatnya, dengan memahami dan menguasai keterampilan sinematografis ini masyarakat terutama kaum pelajar atau remaja tidak lagi berpikir konsumtif apalagi negatif tapi berubah *mindset*nya menjadi berpikir kreatif dan produktif. Semoga InsyaAllah...

I. Penutup

Saat ini, melalui keahlian dasar sinematografis masih terus terbuka lebar peluang untuk mengembangkan produk-produk Teknologi audiovisual baik film atau video dengan berbagai bentuk dan format penyajian sebagaimana telah diuraikan di atas. Nampaknya hal tersebut akan sangat mudah terwujud bila sudah ada kemauan dan komitmen dari berbagai pihak untuk terus mendukung kreativitas dalam berkarya. Sebagaimana peribahasa

mengatakan di mana ada kemauan di situ pasti akan ada jalan, dan di mana tidak ada kemauan pasti di situ hanya ada “alasan”. Semoga kita selalu dimudahkan dalam berkarya dan terus mampu memberikan manfaat bagi sesama. *Barrokallahu fiikum.*

DAFTAR PUSTAKA

- Aka Kamarulzaman. (2005). *Kamus Ilmiah Serapan Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Absolut
- Estu Miyarso. (2009). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Mata Kuliah Sinematografi. Majalah Pendidikan. Yogyakarta: KTP FIP UNY
- Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY, (2010). *Kurikulum Mata Kuliah Sinematografi* KTP FIP UNY.
- Lee, William W. 2004. *Multimedia Based Instructional Design: Secend Edition*. San Francisco: Preiffer
- Murti Kusuma Wirasti. 2003. *Pengantar Sinematografi. Buku Pegangan Kuliah*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan UNY.
- Philips, Rob. 1997. *The Developers Handbook to Interactive Multimedia (Practcal Guide for Educational Aplication)* London: Kogan Page
- Seel, B. B. & Rickey, R. C. (1994). *Instructionl technology the definition and domain of the field*, Washington, D.C: Association for Education Communication and Technology.
- Suyanto, M., (2003). *Multimedia: untuk meningkatkan keunggulan bersaing*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wikipidea.(20011). Film. Diambil pada tanggal 29 Juli 2011 dari http://209.85.175.104/search?q=cache:nat_jF_8kJ:id.wikipedia.org/wiki/film=id&ct=clnk&cd=2&gl=id

*) *Estu Miyarso, M.Pd.* Dosen Jurusan Kurikulum & Teknologi Pendidikan disampaikan dalam acara TOT (Training of Trainner) Pengembangan Ekstrakurikuler Sinematografi Remaja. Lab. Jurusan KTP FIP UNY, 13 – 14 Oktober 2012.

**MATERI TOT (TRAINING OF TRAINER)
SINEMATOGRAFI REMAJA**

**Oleh:
Tim Penelitian Stranas
Universitas Negeri Yogyakarta
2012**

Jadwal Syuting

1. Lokasi

2. Waktu

3. Jumlah

4. Keterangan

5. Catatan

6. Tanggal

7. Waktu

8. Jumlah

9. Keterangan

10. Catatan

11. Tanggal

12. Waktu

13. Jumlah

14. Keterangan

15. Catatan

16. Tanggal

17. Waktu

18. Jumlah

19. Keterangan

20. Catatan

21. Tanggal

22. Waktu

23. Jumlah

24. Keterangan

25. Catatan

26. Tanggal

27. Waktu

28. Jumlah

29. Keterangan

30. Catatan

31. Tanggal

32. Waktu

33. Jumlah

34. Keterangan

35. Catatan

36. Tanggal

37. Waktu

38. Jumlah

39. Keterangan

40. Catatan

41. Tanggal

42. Waktu

43. Jumlah

44. Keterangan

45. Catatan

46. Tanggal

47. Waktu

48. Jumlah

49. Keterangan

50. Catatan

51. Tanggal

52. Waktu

53. Jumlah

54. Keterangan

55. Catatan

56. Tanggal

57. Waktu

58. Jumlah

59. Keterangan

60. Catatan

61. Tanggal

62. Waktu

63. Jumlah

64. Keterangan

65. Catatan

66. Tanggal

67. Waktu

68. Jumlah

69. Keterangan

70. Catatan

71. Tanggal

72. Waktu

73. Jumlah

74. Keterangan

75. Catatan

76. Tanggal

77. Waktu

78. Jumlah

79. Keterangan

80. Catatan

81. Tanggal

82. Waktu

83. Jumlah

84. Keterangan

85. Catatan

86. Tanggal

87. Waktu

88. Jumlah

89. Keterangan

90. Catatan

91. Tanggal

92. Waktu

93. Jumlah

94. Keterangan

95. Catatan

96. Tanggal

97. Waktu

98. Jumlah

99. Keterangan

100. Catatan

Petunjuk Penggunaan

1. Buka casing CD dan ambil keping CD dengan hati-hati agar tidak rusak
2. Masukkan CD ke dalam CD atau DVD room di komputer Anda
3. Kemudian tunggu sampai program berjalan
4. Apabila CD tidak berjalan sendiri secara otomatis
 - a. Buka dengan cara manual dengan klik kanan pada start di layar komputer anda
 - b. Jika sudah terbuka menu explorer, klik pada drive CD/DVD:
 - c. Kemudian cari folder sinematografi remaja klik 1 kali, klik 2 kali file opening maka program akan berjalan



Persyaratan minimum:

OS: Win XP atau Vista, Intel pentium 4 1.4 Ghz, Memory 512 atau lebih, VGA 32 Bit, Hdd 1 Gg atau lebih, dan DirectX 9.0c

TRAINING OF TRAINER SINEMATOGRAFI REMAJA

MATERI TOT (TRAINING OF TRAINER) SINEMATOGRAFI REMAJA

Oleh:
Tim Penelitian Stranas
Universitas Negeri Yogyakarta
2012



Meretas Televisi Komunitas Remaja

Oleh: Sunaryo Soenarto&Estu Miarso

A. Pendahuluan

Seiring dengan kebijakan pemerintah bahwa peran masyarakat diberi kesempatan untuk berkiprah dalam bidang penyiaran. Niat baik pemerintah diwujudkan melalui UU Penyiaran. Dalam UU disebutkan bahwa “Lembaga Penyiaran Komunitas (LPK) merupakan lembaga penyiaran yang berbentuk badan hukum Indonesia, didirikan oleh komunitas tertentu, bersifat independen, dan tidak komersial, dengan daya pancar rendah, luas jangkauan wilayah terbatas, serta untuk melayani kepentingan komunitasnya” (UU Penyiaran No 32 Tahun 2002).

Sebagai salah satu LPK, televisi komunitas hadir untuk memberikan alternatif informasi dan hiburan bagi khalayak pemirsa di komunitasnya. Jika industri penyiaran melalui televisi swasta mendefinisikan khalayak pemirsa televisi hanya sebagai objek pasif yang menerima apa yang disampaikannya, dimana khalayak diposisikan tidak punya kuasa dalam relasi kapital media mainstream. Maka televisi komunitas kebalikannya, sebagai media non komersial, ia menempatkan warga komunitas (khalayak penonton) sebagai “produser” yang memiliki kuasa atas segala informasi dan hiburan yang dibutuhkan warga komunitas itu sendiri.

Wacana pentingnya televisi komunitas sebagai perwujudan demokratisasi penyiaran, pertama kali digulirkan ketika advokasi terhadap Rancangan Undang-undang Penyiaran dilakukan pada tahun 2000-an. Dalam perkembangannya lebih dulu bermunculan radio-radio komunitas di berbagai wilayah di Indonesia. Setelahnya baru lahir televisi komunitas baik yang menggunakan frekuensi sebagai media transmisi siaran, maupun siaran televisi komunitas yang ditransmisikan melalui kabel dan internet. Diskursus mengenai televisi komunitas mulai mengemuka untuk pertamakalinya ketika diselenggarakan kegiatan seminar dan workshop “Masa Depan Televisi Komunitas di Indonesia” oleh Fakultas Film

dan Televisi IKJ di Jakarta pada bulan Mei 2007, yang dihadiri sejumlah lembaga dari perguruan tinggi, LSM, aktivis penyiaran dan pemerintah. Beberapa butir penting yang dihasilkan pada forum tersebut adalah :

Pertama, Televisi komunitas diharapkan menyuarakan kepentingan sivitas akademika dan kebutuhan masyarakat sekitar kampus, Televisi komunitas, field based tidak studio based, sehingga program siaran televisi komunitas tidak terhambat karena harus memenuhi “standard broadcasting” sebagaimana stasiun televisi swasta. Dengan menggunakan ruang public sebagai studio siaran bagi televisi komunitas, ia justru sedang memenuhi keragaman isi (diversity of content) berdasar realitas kehidupan komunitasnya.

Kedua, dalam kaitan ini, kehadiran media komunitas diharapkan dapat digunakan untuk menyambung relasi sosial antara kampus dengan masyarakat lingkungan kampus. Televisi komunitas sebagai community broadcasting menyuarakan suara sivitas akademika yang tidak terwadahi dalam media mainstream, sehingga ia mampu memberikan akses informasi pada mahasiswa dan masyarakat tentang kehidupan sehari-hari sekaligus mampu merangsang dialog sebagai bagian dari proses demokratisasi dan kontrol sosial, serta memberikan lahan subur bagi budaya, identitas dan kearifan lokal. Program siaran yang baik dalam televisi komunitas adalah yang dekat dengan masyarakatnya, bahasanya dikenal, struktur bahasa dipahami, masalah digali dari kehidupan kampus dan masyarakat lokal, memakai musik dan gambar yang dikenal di daerah tersebut. Dengan ini, community broadcasting diharapkan membuat masyarakat lebih suka menonton karena mereka bisa menonton/mendengar sesuatu yang berhubungan dengan mereka sendiri.

Ketiga, televisi komunitas harus menjadi bagian dari proses mengembangkan sivitas akademika berdaya. Proses pemberdayaan, diinisiasi oleh orang dalam komunitasnya. Salah satu proses pemberdayaan yang bisa dilakukan adalah menjadikan televisi komunitas sebagai outlet bagi produk gerakan media literacy atau pendidikan melek media, sehingga masyarakat bisa kritis terhadap isi siaran media.

Keempat, advokasi bagi pendirian dan perijinan televisi komunitas kendati telah terakomodasi dalam UU Penyiaran No 32 tahun 2002, keberadaan televisi komunitas masih membutuhkan bantuan advokasi, khususnya terkait dengan perijinan, alokasi frekuensi dan standart teknis bagi televisi komunitas. Advokasi juga diperlukan terkait dengan perkembangan teknologi digital dalam penyiaran yang akan diberlakukan oleh pemerintah bagi dunia penyiaran di Indonesia.

Kelima, televisi komunitas membutuhkan dedikasi karena tidak berorientasi mencari keuntungan atau business oriented. Modal utama bagi televisi komunitas adalah partisipasi masyarakat. Sehingga program siaran televisi komunitas merepresentasikan, merefleksikan sekaligus melibatkan komunitas, bukan perorangan. Televisi komunitas juga harus bertanggung jawab atas produk yang diproduksi.

Untuk mewujudkan harapan sebagaimana terurai pada butir diatas. Televisi komunitas perlu mengembangkan jaringan kerjasama dengan berbagai pihak. Khususnya untuk penguatan kapasitas baik ketrampilan maupun pengetahuan bagi para pengelola televisi komunitas. Sebagai tindak lanjut dari kegiatan seminar dan workshop di FFTV-IKJ, pada bulan September 2007 diselenggarakan kegiatan training dan pertemuan televisi komunitas se-Indonesia di Grabag TV, Grabag Magelang. Forum tersebut diikuti sejumlah pengelola televisi komunitas berbasis warga, maupun sekolah/kampus. Sebagian lainnya adalah lembaga swadaya masyarakat dan aktivis penyiaran. Pada forum pertemuan televisi komunitas di Grabag tersebut, disepakati untuk membentuk kelompok kerja (Pokja) televisi komunitas Indonesia yang bertugas untuk; 1) Melakukan penguatan kapasitas bagi pengelola televisi komunitas, 2) Advokasi perijinan dan alokasi frekuensi bagi televisi komunitas, 3) Membangun jaringan kerjasama bagi pengembangan televisi komunitas serta, 4) Membentuk asosiasi televisi komunitas Indonesia.

Proses pengembangan wacana pertumbuhan televisi komunitas di Indonesia terus berlangsung melalui berbagai forum yang bekerjasama dengan berbagai lembaga baik kampus maupun LSM di Indonesia. Pasca kegiatan di FFTV-IKJ Jakarta dan Grabag TV, forum berikutnya berupa seminar dan workshop televisi komunitas terselenggara di Yogyakarta pada bulan Desember 2007 kerjasama antara

Pokja TV Komunitas Indonesia dengan Program Studi Komunikasi Universitas Islam Indonesia (UII), Combine Resource Institution, FFTV-IKJ, dan Komisi Penyiaran Indonesia Daerah (KPID) Yogyakarta.

Seirama dengan pengembangan visi dan pencarian model sebagai pusat pembelajaran dan pusat sumber belajar, Pusat Kurikulum, Aktivitas Instruksional dan Sumber Belajar (PKIS) sudah selayaknya memiliki gagasan inovatif untuk mengembangkan dan mengusulkan TV kampus. Bagaimana bentuk dan format TV kampus yang diinginkan, tulisan singkat ini memberikan sajian subyektif dari sudut pandang yang minimalis.

B. Pembahasan

1. TV Komunitas Remaja

Rasional TV komunitas Remaja dikembangkan ditengah merebahnya program TV Swasta menyajikan acara yang jauh dari visi pendidikan, antara lain: 1) Saat ini Video Camera semi professional sudah dimiliki oleh sebagian Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA), dan telah memiliki perangkat perakaman video lainnya Perangkat perekam video tersebut digunakan sebagai pendukung kegiatan ekstrakurikuler Sinematografi Remaja., 2) UU Pemerintah telah memungkinkan berdirinya TV Komunitas pasal 21 UU No. 32 tahun 2002 tentang penyiaran: “Lembaga Penyiaran Komunitas adalah lembaga penyiaran yang berbentuk badan hukum Indonesia, didirikan oleh komunitas tertentu, bersifat independen, dan tidak komersial, dengan daya pancar rendah, luas jangkauan terbatas, serta untuk melayani kepentingan komunitasnya”. Komunitas Remaja adalah sivitas anak usia sekolah usia 15-20 tahun, 3) TV Komunitas dapat menyebarkan informasi pendidikan, hiburan, pengetahuan, olah raga, hobi, kesehatan dan akademi komunitas yang berkaitan dengan remaja, 4) TV Komunitas memungkinkan remaja mengemukakan pendapat dan gagasan pendidikan dan solusinya melalui TV, 5) TV Komunitas memungkinkan remaja dan pengelola sekolah berkomunikasi, 6) TV Komunitas menjadi tempat bagi remaja untuk menyalurkan potensi dan bakat seni seperti: menyanyi, mocopatan, teater, puisi, dan sebagainya, 7) TV

Komunitas bisa jadi sarana untuk menyebarkan hasil pengembangan pendidikan, sains, teknologi, dan hasil riset untuk memberikan solusi terhadap permasalahan masyarakat lokal, regional maupun nasional, 8) TV Komunitas bisa membantu mensosialisasikan program pemerintah desa, kecamatan dan kabupaten setempat, 9) TV Komunitas bisa memberikan tayangan yang mendidik, santun (tidak mengumbar aurat dan kekerasan), yang aman bagi pembentukan karakter mahasiswa dan keluarga, dan 10) TV Komunitas bisa memberdayakan warga sekitar kampus untuk membina ekonomi, sosial, dan budaya.

2. Program TV Remaja

Program TV dikembangkan untuk mengaktualisasikan kreativitas remaja dan kebutuhan visi dan misi sekolah, mencakup: 1) menyediakan akses TV ke komunitas untuk mencapai visi, misi dan tujuan pendidikan SMP dan SMA, 2) membina kegiatan ekstrakurikuler sinematografi dengan ketrampilan perekaman video, kemampuan komunikasi, mendesain grafis, 2) meliput kegiatan sivitas akademika, serta kegiatan pengelola sekolah dalam berinteraksi yang monumental dengan pengelola sekolah lokal atau pengelola sekolah nasional, dan 3) memberikan program pendidikan dan pelatihan bagi mahasiswa tentang media komunikasi TV.

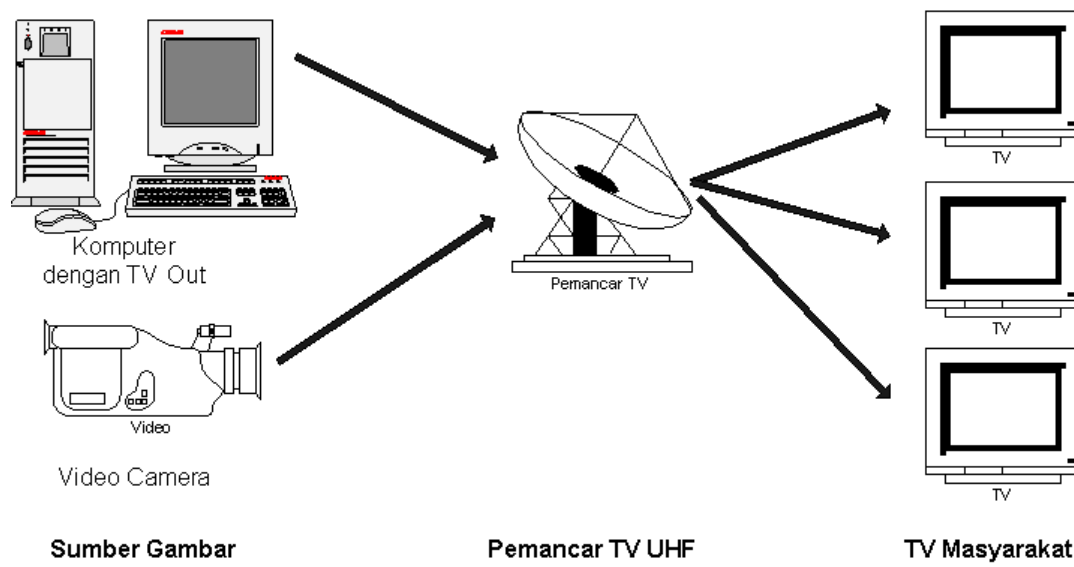
3. Potensi TV Remaja

Di lingkungan sekolah, berbagai kegiatan kurikuler, non kurikuler, maupun ekstrakurikuler sudah menjadi kelaziman untuk didokumentasikan dalam format foto dan/atau audio visual (video). Kegiatan perekaman video merupakan salah satu dokumen video sebagai jaminan mutu untuk evaluasi kegiatan dan sekaligus sebagai pendistribusian informasi kegiatan sekolah. Beberapa potensi yang dapat dieksplorasi dari berbagai kegiatan kurikuler, non kurikuler dan ekstrakurikuler sebagai pengisi program, antara lain: 1) pelatihan fotografi: kegiatan belajar fotografi pada perkuliahan media pendidikan beberapa program studi (mis.: prodi TP, prodi teknik busana, prodi seni rupa dlsb.) dapat dikelola secara sistematis untuk menyajikan program

belajar fotografi, 2) pelatihan produksi video kegiatan belajar fotografi di beberapa program studi perguruan tinggi dijadikan mitra untuk memperluas kegiatan pendukung ekstrakurikuler sinematografi (misalnya: prodi TP, prodi elektro, prodi elektronika, prodi teknik informatika, prodi tata rias dan kecantikan dlsb.) dapat dijadwalkan secara periodik untuk mengisi acara produksi program video, 3) program ketrampilan hidup: dalam upaya memberdayakan masyarakat dan mahasiswa, berbagai ketrampilan hidup (mis.: perawatan sepeda motor, tata rias, masak memasak, perakitan computer, kesehatan, senam aerobik dlsb.). 4) program kesenian: untuk memberikan keseimbangan hidup, sajian seni akan sangat dibutuhkan. Program ini akan menjadi acara siar dan unjuk kebolehan para sivitas akademika di kancah yang luas. Berbagai ragam seni tari, seni music, seni drama, dan mocopatan, dlsb. Menjadi variasi program TV Remaja yang dapat menarik perhatian secara lebih luas, dan 5) program sekolah menyapa: berbagai kegiatan seminar, lokakarya, workshop, diskusi, dlsb. yang selalu mendatangkan berbagai narasumber tingkat local, nasional, dan internasional dapat diliput secara langsung atau direkam untuk ditayangkan tunda waktu. Dengan demikian aktivitas semua sivitas akademik dapat dinikmati dan diapresiasi oleh dosen, karyawan, mahasiswa dan masyarakat luas,

4. Sulitkah Membuat TV Remaja

Visi SMP dan SMA se Daerah Istimewa Yogyakarta yang diintegrasikan dengan Visi TV Komunitas Remaja menjadi urat nadi bagi tumbuh dan berkembangnya program TV Remaja. Secara garis besar dari segi perangkat hanya butuh: 1) perekam Video dan pendukung, dan 2) pemancar TV. Sumber gambar bisa dari komputer yang dilengkapi TV Out, DVD Player, atau Video Camera untuk tayangan live. Pemancar TV (UHF 50 Watt) sudah mulai banyak tersedia dengan harga yang relatif terjangkau. Pemancar TV memancarkan video program TV Remaja ke TV yang ada di rumah siswa sekitar sekolah. Setelah itu yang diperlukan adalah content atau program TV agar TV Remaja bias tetap siaran.



Daftar Rujukan:

- Agus Nizami. (2007) Membina Masyarakat dengan TV Komunitas. <http://islamicbroadcasting.wordpress.com>.
- Budhi Hermanto. (2008) Televisi Komunitas Sebuah Media Alternatif. <http://www.kabarindonesia.com>.
- Sunaryo Soenarto. (2005). Prosedur Produksi Program Video Pendidikan. Makalah pelatihan
- Sunaryo Soenarto. (2007). Pengertian Dan Karakteristik Program Video. Makalah pelatihan
- Millerson, Gerald. (1979). *The technique of television production*. London: M & A Thomson Litho Ltd.